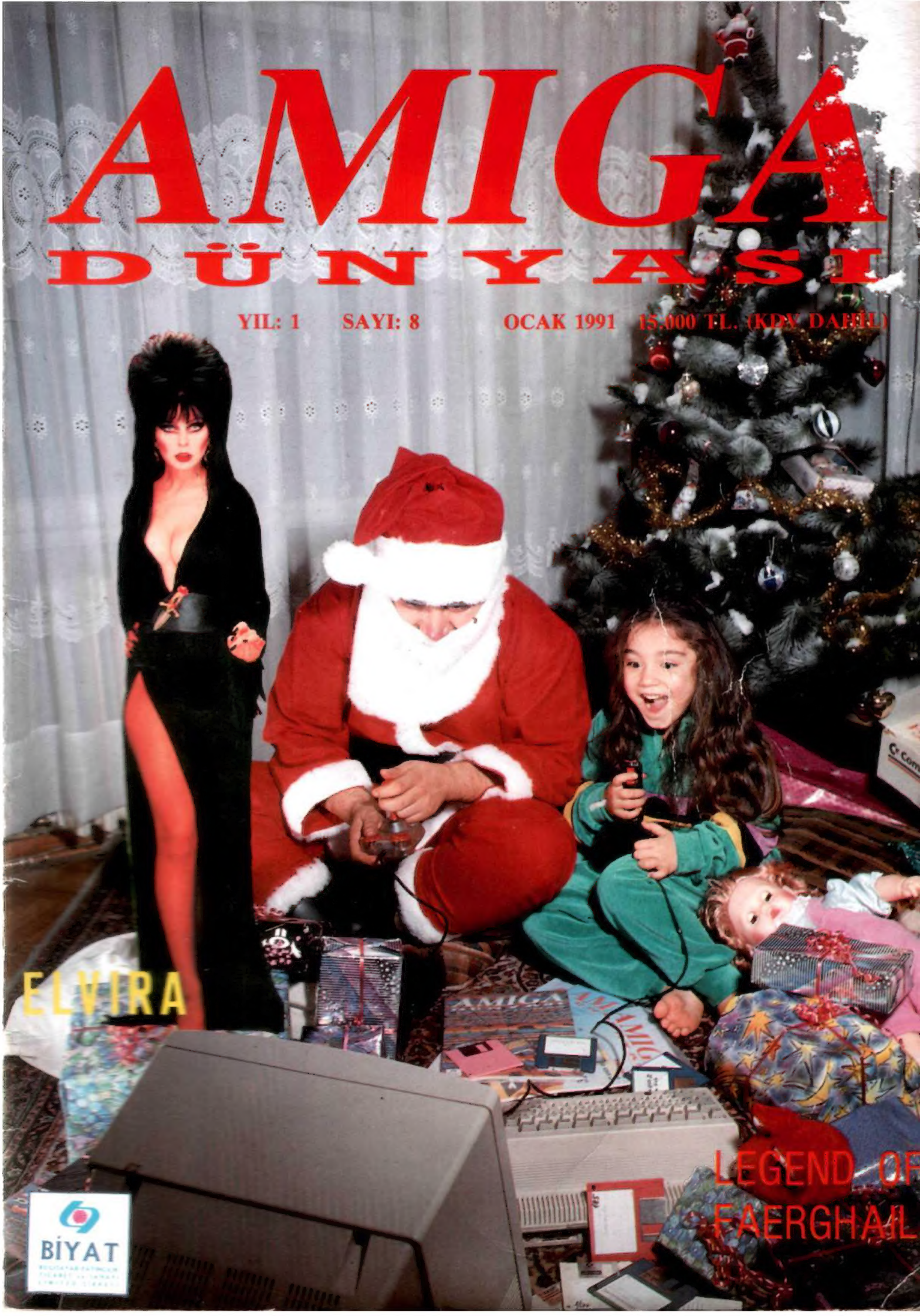
AMIGA DÜNYASI

YIL: 1 SAYI: 8 OCAK 1991 15.000 TL. (KDV DAHİL)



İÇİNDEKİLER

Grafik

PIXMATE 8-9

Müzik

OKTALIZER 18-19

Donanim

HARDWARE DERSANESİ 48-49

Özel

MASAÜSTU YAYINCILIK 10-14
DOS MANAGER 16-17
FRAXION RIPPER 21
SMART DİSK 28-31

AYIN KONUKLARI 51
MESUT KABASAKAL 51

Sürekli Yazilar

HABERLER ..... 4 - 7
AMOS 22-25
OKUR MEKTUPLARI 39
AMIGADOST 42-43
AMIGA SALATASI 45
RESİMLİ ROMAN 95

İş Dünyasi

SUPERBASE PROFESSIONAL 34-37

OyuN Tanitim

OYUN TANITIM
ADVENTURE 54-57
ELVIRA 54-57
SİMULASYONLAR 58-60
FİNAL BATTLE 62-64
NIGHT BREED 69
NITRO 70
GOLDEN AXE 71
PANZA KICK BOXING 72-73
RA 74-75
LEGEND OF FAERGHAIL 76-81
B.A.T 82-85
KISA KISA 86-87
NARCO POLİS 86
BATTLE COMMAND 86
STRIKER 86
POWERMONGER 86
CARTHARGE 87
STUN RUNNER 87
WOODOO NIGHTMARE 87

MULTI PLAYER
SOCCER MANAGER .. 87
AWESOM 89

Diller & Derleyiciler

AMIGA BASIC 26-27
ASSEMBLER 32-33
C 46-47

PROGRAM DÖKÜMLERİ
VERGİ İADESİ 91
BÜTÇE 92-93

BIYAT
IILÜIS AY AR-Y AY INCIIIK
IICARIT v « SANAYI
1IMITID SIRKtTI

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

YAYIN DANIŞMANLARI
LÜTFİ BIRSES

HALKLA İLİŞKİLER MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ÇETİN

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

GRAFİK-TASARIM
SİNAN GÜRDAĞCIK

SAYFA DÜZENİ
ÜMİT ERTEK

ANİMASYON
TUNÇ DİNDAŞ

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

TEKNİK ÜRETİM
ECEM BASKI-TASARIM GRAFİK HİZMETLERİ
Çatalçeşme Sk. No:16 K:4
Cağaloğlu-İST. Tel:5113286

RENK AYRIMI
UÇAL GRAFİK 511 39 06

BASKI-CİLT
HÜRRİYET OFSET Matbaacılık ve Gazetecilik A.Ş. Sefaköy-ISTANBUL

YÖNETİM YERİ
Caferağa Mh. Mühürdar Cad. Kaptan İş Merkezi No=54 15 Kadıköy/İST. Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTA VE ÇIKIŞLAR KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

1991 yılının hepinize mutluluk ve sağlık getirmesini dileyerek selamlıyoruz sizleri. Derginin yayınına hazırlandığımız şu günlerde, herkesin yılbaşı hazırlıkları sürüyor. Bizim çabalarımız ise yeni yılda sizler için daha iyi ve daha güzel dergi hazırlayabilmek.

1990 yılının son ayının bizler için en önemli olayı, Basın Müzesinde düzenlenen Yayıncılık ve Bilgisayar fuarı idi. İyi bir tanıtım olmadığı ve teknik olanaksızlıklar nedeniyle amacına tam olarak ulaştığı söylenemez ama, bu tür başlangıçların desteklenmesi gerektiğine inanıyoruz. Fuara Teleteknik A.Ş. de AMIGA 3000 ve QMS serisi laser yazıcılar ile katıldı. Amiganın Masa Üstü Yayıncılık konusunda kullanımı ile ilgili pek bir profesyonellik göremedik. Ama bu alanda Amiganın adının geçmesi bile sevindirici. Aslında fuar genelde hareketsizdi. Ama bunda yeteri kadar duyurulmamış olmanın etkisi büyüktü.

1990 yılının son sevindirici haberi Commodore Show haberinin kesinleşmesi oldu. 31 Ocak - 3 Şubat tarihleri arasında yine Tüyap Ticaret Merkezinde düzenlenecek olan show'da tüm Commodore'cular biraraya gelecek. Yaklaşık iki yıldır süren bir özlemle yenilikleri izleyecekler. Herhalde gelecek ay fuar programı elimize geçer. Ne olursa olsun hep birlikte geçireceğimiz 4 günlük bir zamanımız var. İyisi ve kötüsüyle neler olacağını gelecek günler gösterecek.

Hatırlarsanız birinci sayıda dergimizin fiyatının gelecek aylardaki maliyet artışlarını sizlere yansıtmayacak şekilde ayarlandığından sözetmiştik ve o günden bugüne her ay kağıda gelen ortalama %15'lik artışı herhangi bir fiyat artışı yapmaksızın finanse ettik. Artan maliyetlere halen dayanmaya çalışıyoruz. Bu aydan itibaren abone işlemlerinde değişiklik yaptık ve 6 aylık aboneliği kaldırarak 12 aylık abonelik bedelini 150.000.- TL. yaptık. Bu bir yeniyıl müjdesi değil tabii. Ama anlayacağınızdan ve hoşgöreceğinizden eminiz.

Bu ay dergimizde çok sorulan ve merak edilen Utility programlarının tanıtımına başlıyoruz. Utility' ler pekçoğunuzun bildiği gibi yardımcı programlardır. Disket inceleme, kopyalama gibi pekçok konuda kullanılan yüzlerce utilty mevcut. Bu sayıdan itibaren her ay çeşitli utility programları tanıtacağız. İstediğiniz özel bir utility programı varsa, bize yazın hep birlikte inceleyelim.

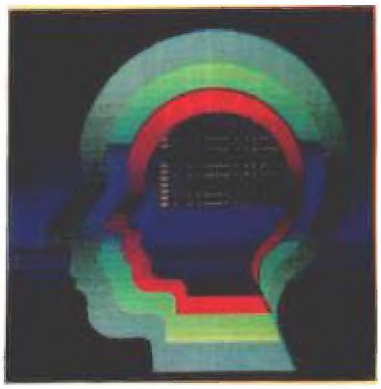
Masaüstü Yayıncılık bölümümüzde bu ay yeni bir programımız var. Sürekli yazılarımız devam ediyor. Oyun tanıtımımız yine en son, en gözde oyunlarla dolu. Program döküm ekimizde şahsen kullanabileceğiniz iki programımız var.Vergi İadesi hesaplama programı ve kendi bütçenizi yapabileceğiniz Bütçe programı.

Bu ayki konuğumuz, Amigada eğitim programlarının yaratıcısı Mesut Kabasakal. Sizler için eğitim programlarını inceledik ve yaratıcısı ile görüştük. Amiga için yapılan her uğraşı takdir ediyoruz. Geleceğe dönük ümit ve beklentilerimizi güçlendiriyor bu tür çalışmalar.

Yeni yılda herşey gönlünüzce olsun Hoşçakalın .....

Saygılarımızla
AMİGA DÜNYASI adına
MAHMURE ÜNYELİ

Bu sayımızdaki hediye takvim için Pepsi Cola International ve Fruko-Tamek Meyva Suları Sanayi A.Ş.'ye, kapak kompozisyonundaki katkılarından dolayı Kadıköy GİMA'ya teşekkür ederiz.



HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

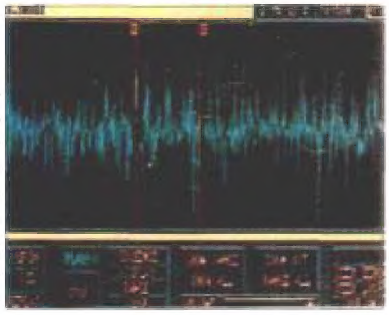
HAM MODUNDA ANİMASYON SPECTRACOLOR

Spectracolor,Dpaint benzeri animasyon araçları sunan ilk HAM çizim programı. Photon Paint'i yazan programcılar tarafından geliştirimiş programla, HAM modunun zengin renklerini kullanarak animasyon yapmaktan mahrum kalmıyorsunuz. Spectracolor, Airbrush, pixelization, pantograph, stencil, transparent ve gölge efektleri gibi araçların yanısıra çok sayıda rengi ufak bir alanda göstermek yerine renkleri büyüterek aradığınız daha kolay bulmanızı sağlıyor. Ayrıca animasyonlarda son derece rahatlık sağlayan Anim Brush'ları bu programda HAM Anim Brush'lar olarak kullanılıyor.

YÜKSEK ÇÖZÜNÜRLÜKTE 4096 RENK! MACROPAINT:

Lake Forest Logic firmasının yeni çizim paketi MacroPaint, Amiga'nın 640*400 piksellik yüksek çözünürlük modunda HAM grafikleri çizebilmenizi mümkün hale getiriyor. Split-HAM, Dynamic Hires, 24 bit veya IFF formatlannı destekleyen program Arexx desteği de sunuyor. Program herhangi bir hardware ilavesine gerek duymadan tüm Amiga'larda çalışıyor.

AUDIOMASTER III



Aegis'in ünlü ses örnekleme programı Audiomaster'ın en son versiyonu çıktı. Programın en büyük özelliği, sequencing işlemleri yapabilmesi. Yalnızca bir örnek üzerinde 999 ayrı loop yapabilen programla, sahip olduğunuz bellek kadar örnekleme yapabiliyorsunuz. Program paketinde ayrıca CD Player Simulator adlı bir program da yeralıyor. Multitasking olan bu programla 20 ayrı şarkıyı yükleyip CD kontrollerini kullanarak çaldırabilir ve müziğinizi dinlerken başka programlar çalıştırabilirsiniz.

COMMODORE SHOW 31 OCAK 1991-3 ŞUBAT 1991 TARİHLERİ ARASINDA THE MARMARA OTELİ, TÜYAP TİCARET MERKEZİNDE....

Teleteknik A.Ş. tarafından düzenlenen ve Commodore'cuların sabırsızlıkla beklediği COMMODORE SHOW, 31 Ocak-3 Şubat 1991 tarihleri arasında The Marmara Oteli'nin Tüyap Ticaret Merkezi salonunda yapılıyor. Tüm Commodore Show'lar gibi bu yılki show da 4 gün sürecek ve 11.00-20.00 saatleri arasında açık olacak. Teleteknik, geleneksel bölümünde yerini alıyor ve yetkili satıcılar diğer bölümleri paylaşıyorlar.

Commodore'daki yeniliklerin sergileneceği show'dan yaralanacağınızı umuyoruz. İyisi ve kötüsü ile hep birlikte yaşayacağımız 4 günü heyecanla bekliyoruz.

ATONCE: AMIGA'nız için 286 EMÜLATÖR

Amiga 500 ve 2000'ler için ürettiği PC/AT kartları ile tanınan ATONCE, Amiga 500'ün 68000 soketine takılan AT emülatör kartı üretti. Kartın özellikleri şunlar:

- 7.2 Mhz'de 80286 CPU
- Amiga 2000'de de bir adaptör yardımıyla kullanılabilme- 1 MB'lık Amiga'da 640 Kb'hk tüm MS-DOS belleği kullanılabiliyor.
- Otomatik olarak boot edebilen tüm hard-disklerle uyumlu
- CGA, Hercules, Olivetti ve Toshiba 3100 grafik modlan ile uyumlu.
- Hızın artması için Amiga'nın blitter'ından yararlanma
- External Amiga drive'lanna destek
- IBM AT uyumlu BIOS
- Paralel ve seri port emülasyonu
- Ses, renkli grafik ve harddisk desteği
- AmigaDos ile multitasking çalışma
- 68000 ve 80286 işlemciler
- Amiga'daki 68000 soketine takılıyor ve sizin 68000'iniz ekstra olarak elinizde kalıyor. Çünkü kartın üzerinde az güç harcayan özel bir 68000 var.
- Kullanılmadığı zaman Amiga'nın normal çalışmasını etkilemiyor.
- Tüm 3.5 inçlik drive'ları 720 KB drive olarak destekliyor.
- Amiga mouse'unu, seri Microsoft mouse olarak kullanabiliyor.
- Gerçek zaman saati bulunuyor.
- Tam MS-DOS desteği

Amiga'sını AT olarak da kullanmak isteyenler için üretilen kartın fiyatı, $398.

XCAD PROFESSIONAL'ın 3 BOYUTLUSU ÇIKTI

Amiga'nın bir numaralı CAD paketi XCAD Professional'ın üç boyutlu versiyonu XCAD 3D çıktı. Üç boyut ortamında tel model ve yüzey oluşturma esasına göre çalışan program, kullanım kolaylığı sayesinde iki boyuttan üçüncüye geçmeyi kolaylaştırıyor. En güçlü 3D CAD programlarının özelliklerine sahip olan ve Rolls Royce ve Lucas Aerospace gibi kuruluşlar tarafından beğeni toplayan program, XCAD Pro, XCAD Designer, AutoCAD DXF, Aegis Draw/Draw2000 formatında okuma ve AutoCAD DXF, Sculpt 4D, Turbo Silver ve Dpaint formatlarında yazma yapabiliyor.

Kulama tanımlı ekran menüleri ve tabletleri destekleyen program, gerçek 3 boyutta X, Y ve Z eksenlerinde objeleri döndürebiliyor. 4096 renk kullanımına da izin veren XCAD 3D, gerçek zamanlı rendering de yapıyor. XCAD Professional ilk çıktığından beri sabırsızlıkla beklene üç boyut özelliği de bu yeni versiyonla gerçekleşmiş oldu.

COMMODORE VE SONY ARASINDA İŞBİRLİĞİ

Geçtiğimiz Eylül ayında Amerika'da düzenlenen ve video profesyonellerini ve meraklılarını biraraya getiren Video Expo/CAMMP Shovv'a katılanlar arasında bu yıl Commodore ve NevvTek de vardı. Amiga ve NevvTek'in yeni Video Toaster'ı beklendiği şekilde Show'da olağanüstü ilgi topladı. Özellikle NewTek bu Show'da rekor sayıda Video Toaster siparişi aldı.

Show'un gediklisi Sony ise kendi standında EVO-9700 desk editör'ünü tanıttı. Fiyatı $6000 civannda olan bu Hi-8 sistemi, bir A3000 ve Video Toaster'la beraber profesyonel bir video sistemi meydana getiriyor. Commodore ve Sony'nin böyle bir sistem için ortak bir promasyona girişecekleri söyleniyor. Bu durumda Amiga'nın da profesyonel prestiji oldukça artacak.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

Almanların ünlü denizlatısı bundan böyle Müttefik ordularının değil, bilgisayar kullanıcılarının korkulu rüyası olacak…

Das Boot, Minscape firması tarafından gerçeğine uygun olarak simulize edildi. 2. Dünya Savaşı ile ilgili bu güne dek birçok denizaltı simulasyonu yapıldı, fakat hiçbiri devamlı bir senaryoyu içermiyordu. Bu açığı iyi kullanan firma, savaşın kaderini değiştirebileceğiniz bir denizaltı simulasyonunu yaptı. Oyunda birçok yeni fikir ve düşünce mevcut. İstediğiniz zaman şifre makinasını kullanıp, üssünüzle haberleşebiliyorsunuz, oldukça kaliteli 3-boyutlu grafikler ise oyuna ayrı bir hava vermiş. Birbirinden farklı birçok görev var. Kimi zaman kuzey denizinde İngilizlerin kurvazörlerini batırırken, kimi zaman da Gibralter'de Amerikan ikmal gemilerine saldırabiliyorsunuz. Oyun bütünüyle ikon ve mouse ile oynanıyor. Bu da oynayan için büyük kolaylık. Kısacası yeni yılın en iddialı oyunlarından biri. Umarım fazla beklemek zorunda kalmayız

Eğer Democles'te görevi başarı ile tamamlayıp, oyunu bitirdiğinizi düşünüyorsanız yanılıyorsunuz; çünkü asıl göreviniz şimdi başlıyor.

İlk çıktığında büyük sansasyonlara yol açan Democles, oynayanları hayli uğraştırmıştı. Firma gelen ilgiden ve satışlardan destek alarak, Democles Mıssion Disk'i çıkardı. Aslında bir tane demek yanlış olur, firma iki tane yeni Mission Disk'i yaptı. Her iki diski de aynı anda piyasaya sürmeyi düşünen firma, bazı sorunlar nedeni ile diskleri l'er ay ara ile piyasaya sürecek. Kaldığınız yerden devam edebileceğiniz bu iki diskte 10 adet yeni görev var. Aynca ilkindeki bazı eksiklikler bu disketlerde giderilmiş. Yazı ve bazı detaylara daha fazla ağırlık verilmiş. Önümüzdeki 2 ay içerisinde ülkemize gelmesi beklenen bu diskleri, Democles ve Mercenary hayranlarının sabırsızlıkla bekleyeceğinden eminiz

Goliath Games'ten herkese bir yılbaşı armağanı

'TRACKSUİT MANAGER LEAGUE'

Yeni yılda piyasaya çıkması beklenen Tracksuit Manager League, gerçekten kaliteli bir menejerlik oyunu. Bunun nedenini yazıyı okuduğunuzda siz de anlayacaksınız. Oyunda tüm Avrupa kupaları bulunmakta. Oyunda 88 İngiltere liginden, 50 amatör kümeden ve 50 Iskoçya liginden takım mevcut. Ayrıca 235 Avrupa takımı ve 1600 futbolcunun da datalan bulunmakta. Oyunda belli bir menü sistemi yerine Boxing Manager'daki ikon sistemi kullanılmış. Grafikler ve animasyonlar ise bir menejerlik oyunundan beklenmeyecek kadar iyi. Sonuçlan bir printer çıktısından öğrenmek yerine, bir spikerin ağzından televizyondan öğreniyorsunuz. Yukarıdakilerin hepsi bir bütünün çok ufak ayrıntıları Kısacası Tracksuit Manager

League kapsamlı, bol menülü, zevkli olabilecek bir menejerlik oyunu.

MIDWINTER 2 GELİYOR....

Yanlış okumadınız, Midwinter 2, diğer adıyla Flames of Freedom önümüzdeki aylarda piyasaya çıkacak. Buzul çağı atlatılmıştır, medeniyet tekrardan kurulmuş, insanlar ise 42 adaya dağılmışlardır. Fakat ekolojik denge bir kez daha bozulmuştur. Eskiden soğukla savaşmak zorunda kalan insanoğlu, bu sefer de sıcakla yüzyüze gelmiş ve onunla bir var oluş mücadelesine girmiştir. Doğa şartlan değişirken insanoğlunun gelişmesinde bir değişiklik olmamış, eskisi gibi acımasız ve bencil olmaya devam etmiştir. Bunlar Midwinter'ın önsözünde yazanlar. Oyunda 42 adet ada bulunmakta. İnsanlar bu adalara yerleşmişler. Havanın gitgide ısınması ise tek sorun değil, İnsanlar daha acımasız bir sorun ile karşı karşıya: zalim bir diktatör. Siz ise bir ajan olarak asilere yardım ediyorsunuz. Oyun Midwinter çağından 20 ya da 30 yıl sonrasında geçmekte. Buzul çağında ufak bir adaya sığınan ve acımasız generali yenen insanlar düzenlerini kurmuşlardır. Adanın genel valisi diğer insanları araştırmak ve onlarla irtibat kurmak için bir ajanı görevlendirir. Ajan eski Afrika'nın bulunduğu yerde, 42 adet ada ile karşılaşır. Bu adalar bir tanesi hariç diktatörün yönetimi altındadır. Siz de bu adadan başlayarak diğer adaları kurtarmak için kollan sıvıyor ve görevinize başlıyorsunuz. Güçlenen asilerle beraber adaları tek tek alıp, diktatörü yenmeye çalışıyorsunuz.

Oyunda birçok orjinal fikirler var. Bunların içinde belki de en yeni olanı, yöneteceğiniz kişiyi yaratmak. Burnundan, gözlerine; ten renginden, kulaklarına dek herşeyi siz dizayn ediyorsunuz. Karakterin özelliklerini de siz seçiyorsunuz. Her Özelliğin avantaj ve dezavantajları bulunmakta. Adalar arasında ya da adanın içinde seyahat etmek içinde pekçok yol var. Denizde dalgıç kıyafeti ile dalma, cep ya da büyük bir denizaltı kullanma, sürat teknesi; karada ise tren, jeep ve uçak bunlardan bazıları Adaları almak için onların ikmal yollarını kesmek yeterli oluyor. Çaresiz kalan ada da teslim oluyor ve sizin tarafınıza katılıyor. Bunlar bizim Midwinter 2'den edindiğimiz ilk izlenimler. Umanm firma bizi fazla bekletmez ve Midwinter 2 'Flames of Freedom' yakın bir zamanda piyasaya çıkar.

BLUE MAX

Bundan yıllar önce, herkesin severek oynadığı BLUE MAX, MINDSCAPE firması tarafından tekrar yapıldı. Hem de öyle bir yapıldı ki, Wings'e taş çıkaracak niteliklerde.
Şimdiye dek bir çok uçak simulasyonu yapıldı. Fakat bunlardan çok azı eski tip uçakları ele almıştı. Daha sonra bir Wings furyası çıktı. Wings simulasyonlara yeni bir boyut getirmişti. En büyük özelliği herkes tarafından oynanabilmesiydi. Bu sebeple bir simulasyondan çok, kaliteli bir arcade oyunuydu. Blue Max ise Wings'in bir çok açığını ve eksiğini kapatabilecek niteliklere sahip, daha gerçekçi, bir o kadar da zevkle oynanacak olan bir oyun. Kullanabileceğiniz 8 tipte uçak bulunmakta. Her birinin grafikleri ve özellikleri farklı. Wings'te olduğu gibi, düşman uçaklarıyla teke tek ya da bir çok uçakla takım savaşı yapabiliyorsunuz. 2 kişi aynı anda oynayabiliyor. Savaşı gerçek tarihi ile oynuyorsunuz. Fransa'nın 4 ayn yerinde savaşıyorsunuz. Son olarak da belki de oyunun en iyi özelliği olan. strateji savaşı yapabiliyorsunuz. Masa üstü oyunlarda olduğu gibi uçaklarınızı tüm özelliklerini kullanarak, bir satranç oyunuymuşçasına kafa yorarak oynayabiliyorsunuz. Bence bu büyük bir özellik. Ülkemizde ne yazik ki masa üstü oyunlar hiç tanınmıyor. Dünyada ise futboldan, basketbola, FRP'den en gelişmiş strateji oyunlarına kadar bir çok türde masa üstü oyunlar bulunmakta. Blue Max sadece bu özelliği nedeniyle alınmaya değer bir oyun. Oyun muhtemelen yılbaşında piyasaya çıkacak.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜSLER

PIXMATE

TUNÇ DİNDAŞ

Selam pixel severler! İşte bir ay gibi kısa bir aradan sonra yine beraberiz. Umuyorum ki, geçen bu süre içinde bilgisayar grafiği yeteneğinizi geliştirip yeni teknikleri öğrenebiliyorsunuzdur. Geçen ay açıkladığım IFF CONVERTER'dan sonra hazır utilitylere dalmışken konumuz dağılmadan başka bir utility'yi açıklamaya karar verdim.Bu ayda işinize çok yarayacak bir grafik utility'si olan PIXMATE'i açıklayacağım.

PIXMATE'i hiç duymamış arkadaşlar için kısaca anlatmalıyım. PIXMATE geçen sayılarımızda açıkladığımız BUTCHER PAINT benzeri bir program. Yalnız bu programla resim yapamıyoruz. Sadece bazı resimler üzerinde oynayıp formatlarını değiştirebiliyoruz. HAM modundaki bir resmi, otuz iki renge düşürebiliriz. Hatta istersek bunun tersini yapabilmemiz bile mümkün. PIXMATE yeni bir program değil. Eski olmasına rağmen, bunun gibisi daha yapılmadı. Bazı yönleriyle BUTCHER PAINT'ten bile daha üstün. PIXMATE 1986-87 yıllan arasında JUSTIN V.MCCORMICK tarafından yapılmış. Program yapıldıktan sonra yeni versiyonu çıkmadı. Hala programın 1.0 versiyonunu kullanıyoruz. Kimbilir yeni versiyonları çıksa nasıl olur? Programı piyasaya süren PROGRESSIVE PERIPHERALS & SOFTWARE firması, bir kaç program yaptıktan sonra aktivitesini kaybetti.

Programımız PROJECT, EDIT, COLOR, EFFECTS ve INFO başlıklı pulldown menülerden oluşuyor. Bu menülerden başka hiçbir seçenek yok. Şimdi sırasıyla pulldown menüleri açıklamaya başlıyalım.

PROJECT MENÜ

Genellikle grafik ve benzeri programlarda ilk pulldown menü, disket işlemleri içindir, işte PIXMATE'te de gelenek bozulmuyor. Project menümüzdeki seçenekleri disket işlemleri için kullanıyoruz.

LOAD IFF: Disketten IFF formatındaki resimleri yüklememize yarar. AMIGA ve 'L' tuşu ile de aynı işlemi yapabilirsiniz. Programın LOAD penceresini CLI'da görüyorsunuz. Bu penceredeki küçük seçeneklere gelince. DEVİCE bölümünde, işlem yapacağınız disk sürücülerini ve RAM'i tanımlayabiliyorsunuz. DEVİCE bölümünün hemen yanındaki ŞORT kısmı da, directory listesinin sıralanmasına yarıyor. Burada da üç seçenek mevcut bunlar ALPHA, SİZE ve DATE.

ALPHA: Directory'nin alfabetik sırada gösterilir (zaten program yüklendiğinde bu moddadır).

SİZE: Directory dosya uzunluklarına göre listelenir.

DATE: Dosyaların kaydediliş tarihlerine göre gösterilmesinde kullanılır. Şimdi tekrar ana seçeneklere dönelim.

SAVE IFF: PIXMATE ile üzerinde değişiklikler yaptığınız resmi diskete IFF formatında kaydetmeye yarar. LOAD IFF gibi AMIGA ve 'S' tuşları da aynı işi görür.

COMPRESS: Resimlerde crunch (sıkıştırma) modunu açıp kapamamıza yarar. İki tane alt seçeneği vardır. Bunlar 'ON' ve 'OFF'tur. Bu seçeneğin yararını bir örnekle açıklamak istiyorum. COMPRESS kapalı durumdayken (off) diskete kaydedilen 320x200 çözünürlüğündeki onaltı renklik resim, diskette 51428 byte yer kaplıyor. Aynı resmi, COMPRESS modu açıkken kaydederseniz resmin diskette 27860 bytelık yer kapladığını göreceksiniz. Bu seçeneği her zaman açık tutarsanız sizin yararınıza olur.

DELETE..: Diskette istenmeyen file (dosyalan) silmenize yarar. Eğer diskette resminizi kaydedecek yer yoksa, bu seçeneği kullanarak diskette dosyanız için yer açabilirsiniz. AMIGA ve 'D' tuşları bu se-

çenek için geçerlidir.

QUIT: İşiniz bittikten sonra programdan çıkıp CLI ekranına dönmenize yarar. Her grafik programında olduğu gibi AMIGA ve *Q' çıkış seçeneğine eşittir.

Programda sık kullanılan bütün seçeneklerin tuş karşılığı mevcut. PIXMATE'i belli bir süre kullandıktan sonra, tuşlara alışıp istediğiniz gibi kullanıyorsunuz. Tuşlar size belli bir hızlılık sağlıyor. Bu tuşlann bir kısmı DELUXE PAINT ile aynı. Zaten programın bir özelliği de DELUXE PAINT ile aynı anda multitasking olarak kullanılabilmesi.

PROJECT menüsünden sonra, sıra EDIT menüsüne geldi. Bu menüdeki seçeneklerin neredeyse hepsinin tuş karşılıkları mevcut. Ben size bunları seçeneğin adını yazarken parantez içinde belirteceğim. Hazırsanız EDIT menüsüne başlayabiliriz.

EDIT MENÜ

UNDO CHANGES (u): Edit menümüzün ilk seçeneği DELUXE PAINT ve BUTCHER PAINT'ten tanıdığınız 'UNDO'. Bu seçeneği bilmeyenler ya da hatırlayamayanlar için bir kez daha yazmak istiyorum. Undo son yapılan işlemi bir geriye almaktır. Bilgisayar ekrandaki görüntüyü devamlı olarak hafızda belirlenmiş bir yere kopyalar. Bir işlem yanlış yapıldığında istenildiği takdirde son hali tekrar geriye çağırılır. Yanlış boyama, silme ve yanlış kopyalama esnasında yaptığımız hataları bu sayede önlemiş oluruz.

FLIP TO OTHER (f): DELUXE PAINT'te arka ekranın aynısı bu programda da mevcut. DELUXE PAINT'te 'j' tuşuna basarak geçtiğimiz arka ekrana, burada 'f' ile geçebiliyoruz. Eğer bir megabyte kartınız yoksa, bu seçeneği kullanmayın. Kullanıldığı takdirde PIXMATE'i tam anlamıyla kullanmazsınız. Yapacağınız işlemler sınırlı olur.

COPY TO OTHER *(c):* O anda bulunduğumuz ekranı öteki ekrana kopyalar.

TOGGLE TITLER (t): Üst kısımdaki çubuğu kapar görünmez hale getirir. Tekrar çıkmasını istediğiniz zaman 't' tuşuna basmanız yeterli olacaktır.

TOGGLE SPRITE *(s):* Sizi rahatsız ediyorsa, mouse işaretçiniz (mouse pointer) kapar. Tekrar mouse belirtecinin gözükmesini istiyorsanız 's' tuşuna basabilirsiniz.

RE CENTER *(r):* Bilgisayarları NTSC olanların PAL (320x256) resimleri görebilmeleri için ekranı yukarıya kaldırmanıza yarar.

CLEAR SCREEN *(x):* Adından da anladığınız gibi ekranı temizlemenize yarar.

CLEAR AREA (AMIGA + X): Area sahasını temizlemenize yarar.

CUT TO OTHER (AMIGA+K): Ekrandaki resimden istenmeyen yerleri silmenize yarar. Bir hatırlatmada bulunmak istiyorum. Sileceğiniz parçalann hepsi dikdörtgen biçimindedir.

KILL OTHER SCRN: Arka ekranı yok etmek için kullanılır. Eğer 512k'nız varsa ve arka ekranı kullanmak zorunda kaldıysanız, işiniz bittikten sonra bu seçenekle

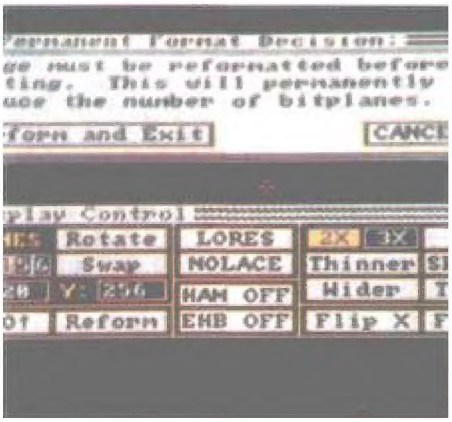
arka ekranı kapatın. Bir megabyte'ınız varsa bu sizin için bir problem teşkil etmiyor.

GRAB DELUXE PAINT: Deluxe Paint'e geçmek için kullanılır.

Şimdi sıra Color menüsünde. Resimlerin renkleriyle oynamamıza olarak sağlayan bütün seçenekler burada bulunuyor. Hayallerinizdeki herşeyi bu menüde bulabilirsiniz.

COLOR MENÜ

Ötekilere göre oldukça uzun bir menü. Ayrıcalığı sadece uzunluğu değil. Bu menüdeki seçeneklerin birçoğunun klavyede karşılığı yok. Bu pulldown menüdeki seçeneklerin çoğunluğunun alt menüleri de mevcut.



CYCLE: DELUXE PAINTteki modun aynısı burada var. Aktif hale getirmek için TAB tuşuna basmanzı yeterlidir.

PALETTE (p): Resim paletini görmemize yarar. Palet DELUXE PAINT paleti ile aynı. Renk kopyalama, değiştirme gibi benzeri işlemleri PIXMATE'in paletinde de yapmak mevcut.

PACK COLORS: Resimde kullanılan benzer renkler dağınıksa bir araya toplar. Özellikle benim gibi DELUXE PAINT'te resim yaparken renkleri aklınıza esen yerlere koyuyorsanız, bu seçenek tam sizin (benim) için. Renkleri bir araya toplayan bu özellik başka hiçbir programda yok.

SORT COLORS: Bu seçenek, resimdeki renkleri parlaklık sırasına göre dizer. Özellikle dijitalize edilmiş resimlerin renklerinin karman çorman olduğunu biliyorsunuzdur. Bu muhteşem seçenek sayesinde istediğiniz resimleri foto montaj gibi birleştirebilirsiniz. ŞORT COLORS'a girdiğinizde iki bölüme ayrılıyor. Bunlardan biri 'LOVV THE HIGH', alçaktan yükseğe, öteki de 'HIGH TO LOW yüksekten düşüğe doğru renkleri sıralar. Resimlerin paletleri burada ayarladıktan sonra DELUXE PAINT'te istediğiniz gibi kesip yapıştırabilirsiniz.

LESS COLOR: Resmin renk Sayısını azaltmak için kullanılır. Bu bölümden renk sayısını yükseltmeye uğraşmayın.

EXTRACT: Ekrandaki resmin renk paletini belli renk tonlarına göre ayarlar. Bu renk tonları şunlardır.

RED: Kırmızı GREEN: Yeşil
BLUE: Mavi CYAN: Açık mavi
MAGENTA: Eflatun YELLOVV: Sarı
GRAY: Gri

Gri, siyah beyaz hale getirir. Ötekilerde resmi kendi renk tonlarına boyar.

HAM TO 32: Ham modundaki bir resmi 32 renk moduna çevirir.

HAM TO 64: Ham modundaki bir resmi 64 renk moduna çevirir.

32 TO HAM: Otuziki renk modundaki bir resmi ham moduna çevirir.

SY/APPALETTES: Palet değiştirir.

PSEUDO COLOR: Resmin renklerini RGB (RED GREEN BLUE)'a göre ya da random değerlere göre ayarlar.

Color menüsü de bittikten sonra EFFECTS menüsüne geliyoruz. Bu menü genel olarak resimlerin üzerinde oynayabildiğimiz seçenekleri bulundurur. Bu kısımdaki seçenekler sayesinde herhangi bir resmi büyültmek, küçültmek veya bitplanelerini tek tek kapatmak mevcut. Zaman kaybetmeden EFFECTS menüye geçelim.

EFFECTS MENÜ

DISPLAY (d): Bu kısım seçildiğinde, ekrana bir pencere açılır. Üzerindeki seçenekler sayesinde isteğiniz herşeyi yapabilirsiniz. Pencerenin sol üst köşesinde kare içindeki altı rakam, bit plane'leri temsil ediyor. İstediğinizi klikleyerek kapatabilirsiniz. Resimlerin bitplanelerini tek tek inceleyebilirsiniz. Hemen altındaki 'X' ve ' Y' ekranın büyüklüğünü gösterir.

2x 3x: Yapılacak büyültme ve küçültme işlemleri için oran belirlemek içindir. Program ilk yüklendiğinde oran x2'dir.

THIS.SER: Resmin genişliğini üstte belirlenen değer kadar daraltır.

WIDER: Thinner'in tam tersidir.

SHORTER: Resmin uzunluğunu belirlenen değer kadar kısaltır.

TALLER: Shorter'in tam tersidir. Bu dört işlem yapılırken resim ekran dışına taşarsa o parçalan kaybetmiş oluruz.

FLIP X: Ekrandaki resmi 'X' yönünde çevirir.

FLIP Y: Ekrandaki resmi 'Y' yönünde çevirir.

LORES: Bu ve etrafındaki seçenekler, resmin çözünürlüğü içindir. LORES*c hir kez klik yapıldığı takdirde, ekran ve resim HI-RES çözünürlüğüne geçer. Aynı işlemler 'NOLACE' ve 'HAM ON' için de geçerlidir.

IMAGE PROCESS: Resimdeki renkleri
tersine çevirmek için kullanılır.

HISTOGRAPH EQ (h): Resmin tamamında ya da belirli bir bölümünde hangi renklerin ne kadar kullanıldığını öğrenmemize yarar. 'CLIP' ile inceleyeceğiniz alanı belirleyebiliriz. 'HISTO' ile de renk değerlerini görebiliriz.

RE FORMAT AS: Resmin çözünürlük formatını değiştirmemize yarar. Aralarında değişiklik yapacağımız çözünürlükler şunlardır:

(320x200) (320x400)
(640x200) (640x400)

Böylelikle son menümüz INFO'ya geldik. Adından da anlaşıldığı gibi, bu menüdeki seçenekler sayesinde resim hakkında bilgi alabiliyoruz. Parantez içinde yazılan tuşlar menüdeki seçeneğe eşittir.

INFO MENU

MEMORY (AMIGA+M): O andaki hafıza durumunu öğrenebilir, işlemlerinizi bu duruma göre yapabilirsiniz.

FORMAT (AMIGA+F): Ekranda o anda bulunan resmin formatını öğrenmemize yarar. Çözünürlük, renk sayısı ve modunu öğrenebiliriz.

COUNT (AMIGA+C): Belirli bir alan içindeki renk durumunu öğrenebiliriz.

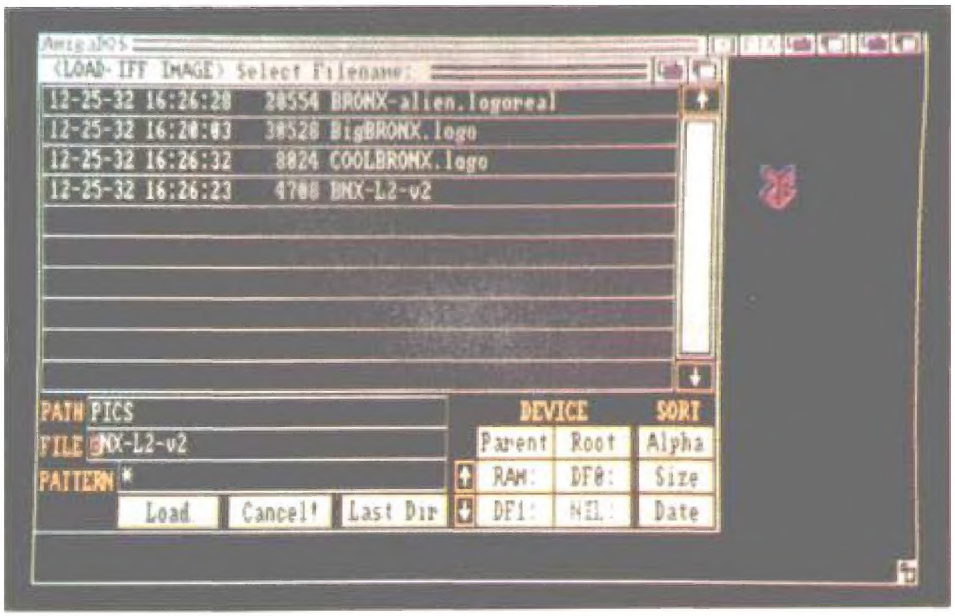
COORDS (AMIGA+,): Mouse işaretçisinin koordinatlarını öğrenmemize yarar.

CREDITS: Programı yapan kişinin ve software firmasının adının bulunduğu kısım.

İşte bir açıklamanın da sonuna geldik. Gelecek ay başka bir grafik programında buluşmak üzere şimdilik hoşçakalın...

PIXMATE İÇİN İPUCU:

* Bir işlem yapılırken vazgeçip işlemi yarıda durdurmak için boşluk çubuğuna basmanız yeterli olacaktır.



Page Setter V1.0

Sina ATLAN - Sedat ÇÖLOĞLU

Masaüstü yayıncılık programlan içerisinde dotmatrix yazıcılardan Pagesetter V1.0e ve Citydesk VI.O iyi sonuç alıyor. - Zannediyorum ki çoğumuzda bu tip yazıcılar olduğundan birinci neden olarak bunu söyleyebiliriz. İkinci en önemli neden ise ekran oluşturma hızı. Bekleme diğerlerine göre çok daha az. Pagesetter V1.0e, 2. versiyonundan bu açıdan cok daha ileride. Grafik ekranının kullanışlılığı ve her türlü datanızı siyah - beyaza çevirip gayet hızlı bir şekilde kullanıma hazırlaması 3. neden olursa, diğer nedenleri programı kullanıp, yazıcı çıktılarını almaya başladığınızda sizin sıralayacağınızdan hiç şüphemiz yok.

Bunların yanısıra interlace ekranda çalışmaması, sadece siyah - beyaz çıktı verip.ekranda yalnızca 3 renk gösterebilmesi dezavantajları olarak gösterilebilir. Diğer programlan kullanmış olup onlara alışmış olan arkadaşların bu programda bizim de gördüğümüz birçok eksik yanı görecekle-rinden de hiç şüphemiz yok. Örneğin Bold, Italic, Önderline tiplerinden yararlanamaz ancak istediğiniz fontları Fonts Directory'ne yerleştirip kullanabilirsiniz.

Bizim de amacımız bu programın kullanımı hakkında size açıklamalarda bulunmak. Bu programın diğerlerinden üstün olduğu gibi bir iddiamız da elbetteki yok.

Şimdi gelelim programın açıklamasına.

PROJECT

New

Yeni bir sayfa oluşturulacağında seçilir. Bir önceki çalışma sayfasını sileceğini ikaz ederek "Ok" bekler. Daha önceki sayfanın dışında kalan kutularınız varsa göremeyip silindi zannedersiniz. Oysa silinen sadece sayfalann içinde bulunan kutular ve içerikleridir. PAGE / Create menüsünden bir sayfa tanımlarsak daha önceki çalışma sayfamız dışında kalan kutu ve içeriklerinin aynen korunduğunu görürüz. Grafik ekranındaki çizimlerinizin de aynı şekilde kaldığını bilmenizi isterim.

Open

Daha önce kaydettiğiniz bir yada daha fazla sayfa içeren çalışmanızı yükler. New menüsündeki gibi Herşeyin silineceğini ikaz edip "Ok" bekler. Ancak bu seçildiğinde daha önceki çalışma sayfalan ile birlikte sayfa dışında kalan kutularınızı da kaybedersiniz. Grafik ekranı yine ayni şekilde silinmez.

Save

Daha önce Save as., ile sakladığınız bir sayfada çalışırken yaptığınız değişiklikleri kaydeder. Yeni isim vermeniz gerekmez.

Save as..

Çalışmanızı yeni bir isim ile kaydeder. Unutmamalıyız ki grafik ekranı saklanmayacaktır.

Rename

O anda çalışmakta olduğunuz dosyanın ismini değiştirmek için kullanabilirsiniz.

About

Programın çıktığı yıl ve hazırlayan firma hakkında bilgi alırsınız.

Quit

Programdan çıkmak için kullanılır. Çalışmanızı kaybedeceğiniz mesajını vererek "Ok" bekler.

DEPARTMENT

Text Editör

Hazırladığınız bir kutuyu aktif hale getirdikten sonra ekranın sağında bulunan "Ab" ikonunu kliklerseniz sizden bir text yazmanızı isteyen mesaj ve bir satır içinde kursorü karşınızda bulursunuz. Kısacık bir kaç kelime yada sadece bir harf bile yazar ve returna basıp "Ok" derseniz yazdığınızı o kutu içinde görürsünüz. Artık o kutudaki text ile çalışmak istediğinizde yapacağınız şey, içinde text bulunan kutuyu aktif hale getirip sonra ekranın sağındaki "EDIT" ikonunu kliklemekten ibaret. Böylece text editör ekranına sözkonusu text ile geçmiş olursunuz.

Text editörünün menülerinin kullanımını ilerideki bölümlerde inceliyeceğiz.

Graphic Editör

Grafik ekranına geçersiniz. Burada oluşturduğunuz grafikleri, sayfanızda kullanabilmek için şu yolu izlemeniz gerekir. Grafiğinizi, grafik editörü ikonlarından olan - içice iki kare - yi klikliyip, kahverengi kare içine alın. Menüden Clip / scale 1:1 veya 5:4ü seçin, hafızaya bu kare içindeki grafik saklanmış olacaktır. Şimdi Quit ile grafik editöründen çıkıp ana ekran ikonlarından Fırça ikonunu seçin. Daha önce oluşturduğunuz boş bir kutu içine, fırça şekli almış okunuzu götürüp klikleyin. Kutu içinde grafiğinizi göreceksiniz.

İçinde grafik bulunan bir kutuyu aktif hale getirdikten sonra ikonlardan "EDIT'i seçerekte grafik ekranına geçebilirsiniz. Tabii daha önce hafızada saklı fırça ucunun kaybedileceği mesajını alacaksınız. Bu yolla boş bir grafik ekranına geçerseniz hafızada halen geçişi sağlayan kutunun grafiği saklıdır. Bunu ekrana alıp üzerinde çalışmak için "Paste / scale 1:1 veya 4:5" seçilmelidir.

Grafik editörünün menüleri ve ikonlarının kullanımını daha sonra ayrıntılı inceliyeceğiz.

Press

Press / Current Page

O an işlem yaptığımızı sayfayı printere göndermek için faydalanırız.

Press / Entire Document

Çalışma sayfalarımız birden çok ise program bunları doküman olarak kabul etmektedir. İçte bu menü yardımı ile tüm sayfalarımızı printere göndeririz.

ART BOARD

Grid Spacing

Sayfada gridlerin boyutlarını belirleyebilirsiniz.

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

Ruler Spacing

Oluşturduğunuz kutuların gridlere yapışmasını aktif hale getirdiğinizde; sözkonusu olan yapışma görünen grid boyutlarına göre değil burada seçtiğiniz boyutlara göre gerçekleşecektir.

Inches

Picas

Her ikiside çalışmalarımızda kullanılacak ölçü biriminin tipini belirler.

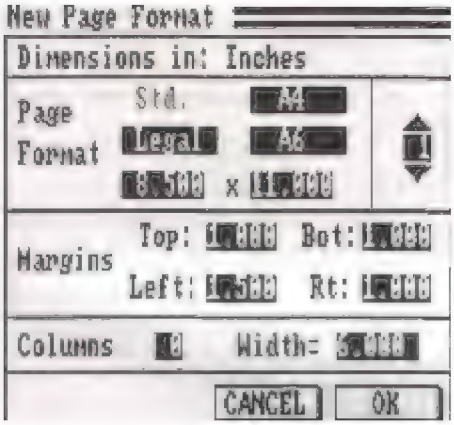
PAGE

Create

Yeni bir sayfa oluşturmak için seçilir. Karşınıza çıkan kutuda hazır olan standart, A4, A6 vb. sayfa ebatlarını seçebileceğiniz gibi isterseniz boyutları kendiniz de verebilirsiniz. Yaratmak istediğiniz sayfa numarasını kutunun sağ üstünde görebilirsiniz. Bunu arttırmak sayfa numarasının alt ve üstündeki küçük oklar yardımı ile yapılır. Sayfa içi marjinler elle de verilebilir. "Ok" seçtiğiniz sayfa düzenini oluşmasını sağlar.

Current

O an çalışmakta olduğunuz sayfanın detayı kutu içinde karşınıza gelir. Yaptığınız değişiklikleri "Ok"lerseniz sözkonusu değişikliklerin sadece geçerli olan sayfada oluştuğunu izlersiniz. Diğer sayfalarınız aynı şekilde kalacaktır.



Default

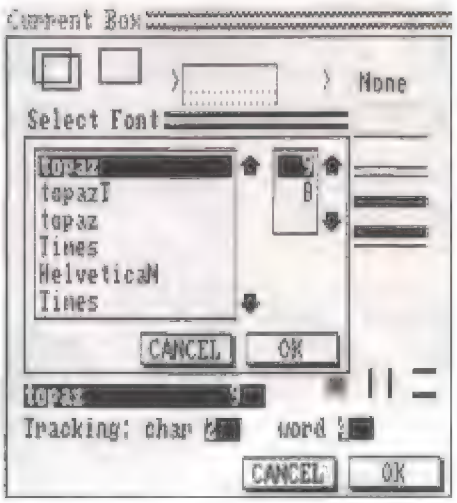
Bu kutuda yaptığınız tanımları "Önlerseniz, Create ile bundan sonra yaratacağınız sayfaların tanımını yapmış olursunuz.

BOX

Current

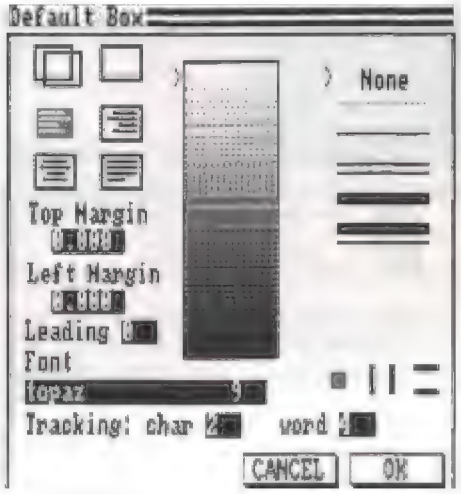
Daha önce yaratılmış olan bir kutunun aktif hale getirilmiş olması gerekir. Açılan pencerede bu aktif olan kutunun özellikleri karşınıza gelir. Sırası ile su ayarlamaları yapabiliriz.

Kutunun altındaki kutuyu gösterip göstermiyeceği (Şeffaflık).Kutunun sağa gölgeli olması. Yazıların sola, sağa, yanaşık olacağı yada ortalanacağı veya kutuya yayılacağı seçilir. Left ve top margin, kutunun içindeki textlerin üst ve yanlardan ne kadar boşlukla yazılacağını belirler. Kutunun iç rengi scaladan seçilir. Çerçeve kalınlığı ve çerçevenin hangi kenarlar için geçerli olduğu yine bu pencerenin sağ alt



ve sağ üstünde bulunan ikonlardan belirlenir.

Kutuda kullanılacak fontlar, o andaki font ismini kliklediğinizde ayrı bir pencere olarak karşınıza gelir. Yine tracking ayarları ilk açılan pencereden yapılabilir.



Default

Yukarıdaki tanımlamaların hepsi, bundan sonra oluşturacağınız kutular için geçerli olur.

PREFERENCES

Colour

Paper, ink ve grid renklerini tanımlarsınız. Sayfanızı kaydettiğinizde renklerde saklanır.

QuickMove

Hızlı gösterme

Memory Warning

Hafıza uyarıları

Memory Cleanup

Hafızanın temizlenmesi

Şimdi ana ekranın sağını kaplayan ikonlan incelemeye başlıyalım.

SAYFA NO

Rakam sayfa numarasıdır, okları klikledikçe eğer tanımladıysanız diğer sayfalarınızı görürsünüz. Tabii değişen rakamlar yine o anki sayfanızın numarasıdır.

KUTU ONE ARKAYA

Aktif olan kutunun diğerlerinin üstünde veya altında görünmesini sağlar.

GRİD

Ikon aktif hale getirildiğinde gridler ortadan kalkar.

RULER

Sayfa kenarında görülen ölçüleri ortadan kaldırır.

KUTU YAPIŞTIR

Gridlere bağlı kalmadan kutuları hassas yerleştirmenizi sağlar.

SAYFA MARJIN

Sayfa marjinlerinin görünmesini sağlar.

KUTU ÇERÇEVESİ

Kutular etrafında görülen ince kahverengi çizgileri ortadan kaldırır. Eğer gridleri ve marjini de görünmez yaparsaniz sayfanızı kağıttaki hali ile görebilirsiniz.

ZOOM

Büyüteç ikonu 3 kademeli zoom yapar.

SAYFA HARİTASI

Zoom yaptıkça küçülen sayfa alanınızı beyaz kare olarak görürsünüz. Okunuzla beyaz kareyi hareket ettirerek sayfa içinde gezebilirsiniz.

BOX

Kutu oluşturmak için kullanılır. Box / Default ile tanımlanan özelliklerde kutu yaratır.

YAZI

Yaratılmış ancak boş bir kutuyu text kutusu yapmak için kullanılır. Boş bir kutu aktif hale getirilir, bu ikona basılır. Açılan ve sizden text isteyen satıra bir harf yada istediğiniz textin bir bölümünü yazıp return'e basarsanız yazdığınızı kutunuzun içinde görürsünüz.

FIRÇA

Grafik editöründe oluşturup, clip / scale ile fırça ucu yaptığınız grafiği kutunun içine yerleştirmeğe yarar. Bunun için fırça ucu oluşturulduktan sonra fırça ikonu, ardından da kutu kliklenir. Eğer kutu daha önceden text kutusu ise önce süpürge ikonu ile kutunun temizlenmesi gerekir. Yoksa işlemin yapılamayacağı mesajını alırsınız.

EDİT

Daha önce text yada grafik yüklediğiniz kutu aktifken bu ikona basarsanız kutunun tipine göre ya grafik editörüne yada text editörüne girersiniz.

SÜPÜRGE

Süpürge ikonunu klikledikten sonra herhangi bir kutu üstüne gidip tekrar klikleseniz kutu içeriğinin boşaldığını görürsünüz.

LİNK

Herhangi bir text kutusunda çalışırken, yazıların kutuya sığmadığını görebilirsiniz. Bunun için kutunun sağ alt köşesinden tutup boyutlarını büyütebilir ya da yeni bir kutu içinde yazı-

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

nIza devam edersiniz. Yeni bir kutu açıp yazınıza orada devam etmek istediğinizde diğer kutudaki, taşan textin burada devam etmesini sağlayabilirsiniz.
Önce text içeren kutu aktif hale getirilir daha sonra bu ikona basılarak istenen boş kutu kliklenir. Böylece yazı bu kutuda devam eder. Eğer text içeren kutuyu aktif hale getirdikten ve ikonu klikledikten sonra kutunun yakınlarında boş bir alanı kliklerseniz, boş alanı dolduracak boyutlarda bir kutu oluşur ve içinde de yine diğer kutudaki text devam eder.

LİNK KOPAR
Yukarıdaki gibi bağlantılı text kutularını ayırmaya yarar. Sözkonusu iki yada daha fazla sayıda bağlantılı kutudan herhangi biri aktifken "EDIT" ikonuna basılırsa, girilen text editöründe tek bir text olduğu görülür. Bu text, büyüklüklerine ve oluşturulma sıralarına göre bağlantılı kutulara bölüştürülür. Önce bu ikona basılır ve ardından bağlantılı kutulardan biri kliklenirse bu kutunun diğerleri ile olan bağlantısı kopar. İçinde o an mevcut olan yazılar aynen korunur. Bu kutu aktifken "EDIT" ikonu klik lenirse, girilen text editöründe, textin sadece kutunun içerdiği text olduğu görülür.

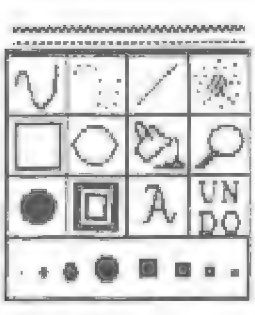
SONRAKİ LİNK
Text içeren bağlantılı kutulardan bir sonrakine geçiş yapar.

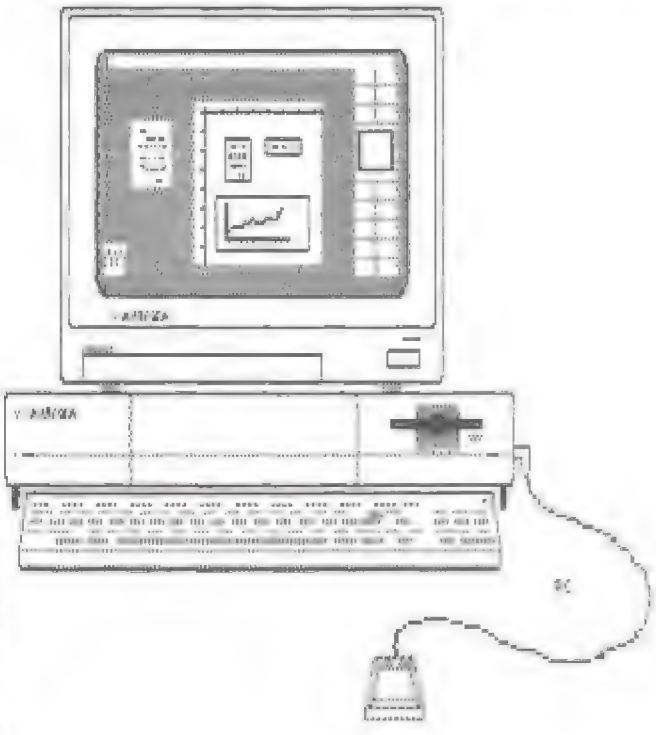
ÖNCEKİ LİNK
Text içeren bağlantılı kutulardan bir öncekine geçiş yapar.

I GRAFİK HAREKET
Grafik içeren bir kutu aktif haldeyken bu oklar yardımı ile, grafiği kutunuzun içinde istediğiniz gibi hareket ettirebilirsiniz.

PROJECT

Load, print, save, **cleartext, elearpaste, exit.**
Bütün bu menüler tüm yazım programlarındakmden farklı değil. Sırası ile, text dosyası yükleme, aktif textin printere gönderilmesi, tüm textin silinmesi, hafızadaki text bölümünün silinmesi, editörden çıkmak.





EDIT

Find, replace, again, direction, mark, exchange, top, bottom .
Yine bu alt menüler diğer yazım programlarında olduğu gibi kullanılıyor. Belli bir text parçasını arama, değiştirme, text içinde alt ve üst sınırlara hemen ulaşma, bu ana menü yardımı ile gerçekleştiriliyor.

BLOCK

Start, end, unblock, copy, cut, paste, top, bottom.
Text dosyası içinde belli bir bölümü tanımlayıp çıkarma, kopyalama vb. block işlemlerini yapar.

PROJECT

Load
Dpaint vb. programlar ile çizdiğiniz resimleri ve bu editörle kaydettiğiniz çizimleri yükler. Eğer diğer programlarda ikiden fazla renk kullandıysanız, program siyah-beyaza çevirerek yükler.
Save
Daha önceden var olan bir dosyada yaptığiniz değişiklikleri kaydeder.
Save as
Yeni bir isim altında ekranı save edersiniz.
Clear
Bütün ekranı temizler.
Erit
Grafik editöründen çıkmanızı sağlar.

FRAME

Clip/scalel:l,5:4
Ikonlardan içice iki kareyi seçer, istediğiniz bölgeyi kahverengi kare içine alır, mehüden Clip / scale l: 1 seçerseniz, hafi-

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

zada bu bölge 1 e 1 boyutlarda saklanır. Exit ile çıkıp, sayfanızdaki boş bir kutuyu, fırça ikonunu klikledikten sonra kliklerseniz çiziminizi kutu içinde görürsünüz. 5:4 çiziminizin değişik boyutlarda kutu içine taşınmasını sağlar.

Paste,brush, size, reflect X, reflect Y,clear

Bu komutların kullanılabilmesi için, yandaki ikona basıldıktan sonra istenen bölgenin kahverengi kare içine alınması gerekir. Tüm bu komutlar sadece bu bölge için geçerli olacaktır.

Shades

Fiil ikonu seçilince doldurulacak alanın gölgesi seçilir.

TEXT

New font, FG only, FG + BG, Complement

Yeni fontlar ve backgraund kullanımı için kullanılır.

PREFERENCE

Window to front, Window to back

Geri plandaki pencerelerin grafik ekranının önünde veya arkasında olmasını sağlar.

Gadets off / Gadetson

Grafik ekranı ikonlarının görünüp görünmemesini sağlar.

Coordinates on / off

Koordinatların ekranın sağ üstünde yer almasını sağlar.

SERBEST ÇİZİM

Farenin, sol tuşu basılıyken hareketini kesiksiz olarak çizer.

NOKTA ÇİZİM

Bu ikon basılı iken çizginiz (özellikle hızlı hareketlerde) kesik kesik olacaktır. Bir fırça ucu ile çalışırken (Brush) bu ikonun aktif olması iyi olacaktır.

DÜZ ÇİZGİ

Düz çizgi çizmek için kullanılır. Farenin sol tuşuna bir kere bastığınızda bu çizginin ilk noktası olacaktır. Tu>_ bıraktığınızda çizginin diğer uç noktasını tanımlamış olursunuz.

AİRBRUSH

Püskürtme ucunu aktif yapar. Artık, sprey de denen boyama ucu ile çalışmaya başlarsınız.

DİKDÖRTGEN

İçi boş kareler yapar . Farenin sol tuşuna basmanız, karenin bir köşesini bıraktığınız nokta da karşı köşesini belirler. İki nokta arası mesafe tabi ki karenin büyüklüğü ile artar ve eksilir.

ELİPS

Elips ve daire çizebilirsiniz. İlk nokta *merkezi* diğeri çember üzerindeki bir noktayı belirler. Yine farenin sol tuşuna basarak ilk, bırakarak diğer nokta seçilir.

FILL

Sınırlan kesiksiz belirlenmiş alanları, Shades menüsünde belirtilen renkle doldurur. Eğer sınır çizgisinde bir boşluk varsa, doldurma işlemi alanın dışına taşar, bütün ekranı bile doldurabilir. Bu durumda tavsiyem, hiçbir işlem yapmadan hemen "UNDO" ikonuna basmanızdır.

BÜYÜTEÇ

Büyüteç ikonuna bastığınızda, ekranda ayrı bir pencere açılır. Bu pencerenin boyutlarını değiştiremezsiniz. Büyüteç ikonuna tekrar basarak (Büyüteç penceresi duruyorken.) bir kademe daha zoom yapabilir, ancak daha fazla büyütmeyi başaramazsınız. Burada ancak ince uç kullanılır. Ikon menüsünde sadece siyah-beyaz ikonu çalışır halde kalır. Bunu değiştirerek silme işlemlerini de gerçekleştirebilirsiniz.

RENK SEÇİMİ

İçerde kalan daire renginde çizim yaparsınız. Özellikle fırça ucu ile çalışırken kimi zaman bir şey çizemediğiniz olur. Bu durumda büyük ihtimal, içerideki daire beyazdır. Bunu bir kez klikleyerek siyaha çevirirseniz tekrar çizmeye başlayabilirsiniz.Ancak siyah bir zemine beyaz bir çizim için elbette ki içerideki daire beyaz olmalıdır.

FRAME

En önemli ikondur. Bunu seçtikten sonra, farenin sol tuşuna basarak kahverengi bir karenin ilk köşesini, bırakarak karşı köşesini belirlersiniz. Bu kare içindeki alanı kullanmak için yukarıdaki "Frame" menüsünden yararlanmalısınız. Ama benim önerim önce bir başka ikonu klikleyerek bu ikondan çıkmanızdır. Çünkü kaza ile farenin sol tuşuna basarsanız, seçtiğiniz alanı gösteren kahverengi kareyi tekrar tanımlarsınız. Alanı doğru tanımladıktan sonra "Frame / clear" bu alanı siler, "Frame / size" bu alandaki çizimin boyutlarını değiştirmenizi sağlar. "Frame / Reflect X,Y" x ve y ekseninde bu alanı çevirebilirsiniz. "Frame / brush" bu alanı fırça ucu olarak tanımlar.

"Frame / clip / scale 1:1, 5:4"; Bu alanı hafızaya 1 e 1 veya 5 e 4 boyutlarda yerleştirir. Bunu seçtikten sonra editörden çıkıp sayfaya geçer ve boş bir kutuyu "Fırça" ikonunu seçerek kliklerseniz kutunun içinde çiziminizi görürsünüz.

Eğer grafik içeren bir kutu aktifken "EDIT" ikonu ile uyarı mesajı alarak grafik editörüne girerseniz, hafızada o kutunun grafiği vardır. "Frame / paste / scale 1:1, 4:5" ile bu önceden çizilmiş grafiği çalışma ekranına aktarabilirsiniz.

TEXT

Bu ikonu klikledikten sonRa ekranda bir noktayı klikleyin. Karşınızda sizden text isteyen bir satır bulacaksınız. Textinizi girin ve Okleyin. Textinizi ekranda göreceksiniz. Burada kullanılacak font "Text / font" menüsünden değiştirilir.

UNDO

Grafik ekranında en son gerçekleştirdiğiniz hareketin iptal edilmesini sağlar. Hatalarda kullanılır.

ÇİZİM UÇLARI

Çizim ucunuzu bu ikondan seçebilirsiniz. Serbest çizimde olduğu gibi. daire, düz çizgi, kare çizerken de bu uçlar kullanılabilir. Ancak püskürtme ikonu buradaki seçiminizi görmez.

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

sadece ince uçla püskürtme yapar.

NOTLAR

... Ana ekrandaki çöp tenekesinin üstüne sayfanızdan bir kutuyu çıkarıp getirirseniz, bir uyarı mesajı ile kutunun silineceğini öğrenirsiniz. "Ok"lerseniz, kaybettiğiniz kutuyu bir daha geri alamazsınız

... Workbench ekranındayken, Pagesetter disketinin penceresinde "PagePrint" ikonunu görürsünüz. Daha önce PageSetterda hazırladığınız sayfanın ikonunu "Shift" tuşu basılıyken bir kere klikler ve "Shift" tuşunu bırakmadan "PagePrint" ikonunu iki kere klikleseniz sayfanız, ana programı yüklemeden printere gönderilir.

PAGE SETTER 2.0 ile farklar

Öncelikle Page Setter'in bir Gold Disk ürünü olduğunu hatırlatmak isterim. Yukarıda açıkladığımız Page Setter V 1.0e versiyonundan tamamen değişik bir yapıya sahip olan 2.0 aslında Professıonal Page'in dot matrix printerler için uyarlanmış bir kopyası.

Tüm menülerin ayni yerlerde ve tamamen aynı içerikte olması, PostScript çıkış cihazı olmayanlar için düşünülmüş. V 1.0'dan farklı yanları ise küçümsenecek gibi değil.

Professional Page'in açıklamasını takip edenler gözleri kapalı Page Setter 2.0'ı kullanabilirler.

Ancak işte grafik özellikleri önemli ise o zaman Page Setter 1.0 yine de vazgeçilmez bir program olarak gündemde kalacak. Tabii ki bu sözlerimiz dot matrix printer kullanıcıları için geçerli. Sakın postscript laser printer kullananlar heveslenip de bu programı kullanmaya kalkmasınlar, zira postscript'i hiç desteklemiyor.

Gold Disk firması Psotscript çıkış cihazı kullananlar için yaptığı Professional Page v 2.0'ı da piyasaya sürdü. Sanırım yakın zamanda bu programın anlattığımız PPage 1.31 ile farklarını ve ilave özelliklerini sizlere aktarma fırsatı bulacağız.

Ancak önümüzdeki ay mükemmel bir Desktop Publishing programı olan Page Stream v 2.0'ın açıklamasına başlıyacağımızı müjdelemeden edemiyeceğim.

Hepimizin Professional Page'e alışkın olduğumuz halde Page Stream ile karşılaşmamız sanırım ki Amiga'mızın da kullanışlı Masaüstü Yayıncılık programlarına sahip olduğunu görmek hepimizi ilerisi için umutlandırıyor.

Gelecek ay görüşmek üzere...

DOSMANAGER

Cem GENCER

İşte bir DOS Utility programı daha! DOS Utility programlan ile, İsteyen bunlarla sadece disket formatlar, isteyenler de kendilerine paket disketler hazırlayabilirler.

Programı, hepinizin tanıdığını sandığım DiskMaster programı ile karşılaştırarak açıklayacağım.

Programın ekranı DiskMaster'da olduğu gibi iki temel kutuya ayrılmış. Ekranın geri kalan tüm yerlerinde çeşitli fonksiyonları gerçekleştiren kutucuklar mevcut. Bunlardan üst tarafta olanlar disket ismi, kalan disk kapasitesi ve mouse işaretçisinin üzerinde bulunduğu dosya hakkında kısa bilgiler vermektedir, fici directory penceresi arasında kalan yerde, çeşitli sürücülerin directory'lerini pencerelerden birinde göstermek için bazı kutucuklar mevcuttur.

Pencerelerin altında iki satırlık bölgede temel menü fonksiyonları bulunmaktadır. En alttaki satırda ise menü başlıkları yer almaktadır. Fonksiyonlar yaptıkları işlevlere göre sınıflandırılmış ve 5 menü başlığı altında toplanmıştır. Aşağıda tüm başlıklar ve bunların fonksiyonları listelenmiştir.

BATCH: MakeDir, Rename, FileStatus, FindFile, FindDel, Run, Execute, NewCLI, NewShell, Cmdl ve Cmd2

TRANSFER: Move, Copy, Pack, UnPack, Delete, Destroy, Protect ve UnProtect

DISPLAY: HEX, ASC, Pics, Samples. SMUS, S.Tracker, FileZap ve Editör

SPECIAL: DISKCOPY, UnDelete, Recover, Arranger, Wipe, ShowBAM, Install, Unlnstall ve ShowBoot

PARAMETERS: Normal, Packer, Command, Load, Save, Save_FDir ve Del_FDir

Herhangi bir menü başlığını ister mouse işaretçisi ile, ister F1'den F5'e kadar olan fonksiyon tuşlarından birine basarak seçebilirsiniz. Şimdi gelelim bu menülerden ve fonksiyonlarından tanımadıklarımızı kısaca anlatmaya.

Batch menüsünden **MakeDir** ve **Rename** fonksiyonlarını DiskMaster'dan tanıyoruz. **FileStatus,** klik edilmiş olan dosyanın protect flaglannı ve varsa o dosyaya ait kısa açıklamayı (comment) görmenizi sağlar. **FindFile,** belli bir pattern ile tanıtılan dosya isminin disketin hangi directory'sinde olduğunu bulur. Pattern işareti olarak * kullanabilirsiniz. Örnek olarak ismi BRONX ile başlayan tüm dosyalan bulmak için isim yerine BRONX* girmeniz gereklidir. Eğer * işaretini başa koymuş olsaydınız, dosya isminin sonunda BRONX harfleri olan dosyalar taranacaktı. **FindDel,** belirlediğiniz pattern ile uyuşan tüm dosyalan disketten siler.

Disketteki herhangi bir programı CLI'a girmeden çalıştırmak için **Run** fonksiyonunu kullanabilirsiniz. Fakat bunun için ana programı yüklediğiniz disketin C directory'sinde RUN komutunun olması şart. **Execute** da Run gibi çalışır, fakat disketteki program dosyalan için değil, batch dosyalar için kullanılır. Batch dosyalar

ASCII olarak yazılmıştır. Bunları hazırlarken sırayla yapılması gereken işleri bir program yazar gibi satırlar şeklinde yazmalısınız. Batch dosyaya ait en basit örnek disketlerin s directory'sinde bulunan startup-sequence dosyasıdır. Bilindiği gibi, bu dosyada disket takıldıktan sonra yapılması gereken tüm işlemler ve çalıştırılması gereken tüm program isimleri kayıtlıdır.

NewCLI ve **NewShell** ise, disketin c directory'sinde aynı isimde komutlar varsa yeni bir CLI ya da Shell penceresi açmaya yarar. Bu iki pencere hakkında daha detaylı bilgi için DOS yazısını okumanız gerekir.

CMD 1 ve **CMD2** de Run ya da Execute fonksiyonları gibi çalışırlar. Fakat bunlarda sizin istediğiniz herhangi bir komutu tanımlamanız mümkündür. Bunu. daha aşağılarda açıkladığım Parameters menüsünde detaylı olarak inceleyeceğiz.

Batch menüsü bu kadar; gelelim Transfer menusunun fonksiyonlarına. **Move** ve **Copy** dosya kopyalamakta kullanılır. **Delete** ve **Destroy** dosya silmeye yarar. Fakat ikincisi ile silinen bir dosya asla geri getirilemez. **Protect** ve **UnProtect** ise istediğiniz herhangi bir dosyanın koruma flaglarını değiştirir. Bu koruma flaglarını sabitlemek için Parameters menusunu kullanmanız gereklidir.

Bu menüdeki en ilgi çeken fonksiyonlar ise **Pack** ve **UnPack**'tir. Bunlar bir dosya sıkıştırmaya ya da daha önceden bu program ile sıkıştırılmış bir dosyayı eski haline getirmek için kullanılır. İstediğiniz her dosya tipini sıkıştırabilmek mümkün. Fakat çok kullandığını/, data dosyalarına dokunmamanız gerekiyor. Çünkü, sıkıştırılan dosyayı bir program ile yüklemek mümkün olmaz. IFF ya da RAW resimler ve sesler ya da bir iş, çizim, müzik programının dosyalan Data dosyalandır. Bunları, sadece arşivlemek istediğinizde sıkıştırmamz mantıklı olur. CLI'dan doğrudan çağırabildiğiniz program ya da komut dosyalarını ise sıkıştırmak fayadalıdır. Bunlar sıkıştırıldıktan sonra da normal çalışırlar. Sıkıştırma işlemi şuasında kullanılacak parametreleri yine Parameters menüsü ile ayarlayabilirsiniz.

Display menüsündeki fonksiyonlar aracılığıyla dosya inceleyebilir, resimlere bakabilir ya da müzik dinleyebilirsiniz. **ASC** ve **HEX** fonksiyonları bir dosyanın içeriğini ASCII ya da hexadecimal olarak ekranda gösterirler. **Pics** ile herhangi bir çizim programında IFF olarak hazırlanmış bir grafiğe bakabilirsiniz. **Samples** dijitize edilmiş sesleri çalmanızı sağlar. **SMUS** ise bu formatı kullanan müzik programlarının enstrümanlarını çalacaktır. **S.Tracker** fonksiyonu, SoundTracker müzik programında yaratılan müzik modüllerini dinlemenizi sağlar.

Bu menünün son fonksiyonu olan **FileZap** ile herhangi bir dosya içeriğini değiştirebilirsiniz. Bu sayede istediğiniz programın yazılarını bulduktan sonra bunları Türkçeleştirebilirsiniz. **Block** ile dosyanın diskette kapladığı blok sayısı tanımlanmıştır. **Byte** ise dosyanın kaç byte sürdüğünü ve **cursor** da dosyanın neresinde olduğunuzu gösterir. **Undo** yaptığınız son işlemi geri alır. **Save** ve **Quit'i** tanıtmaya gerek yok zaten. **Search,** dosya içersinde belli bir karakter dizisi aramakta kullanılır. **Next** bir sonraki blok'a gitmenizi; **Rootblock** ise disketin root block'una gitmenizi sağlar. Burada disket ismi ve kalan boş kapasite gibi önemli bilgiler bulunmakta.

Search'te aramayı isterseniz HEX, isterseniz de ASCII olarak yapabilirsiniz. **Vowarts/-rückwarts** arama yönünü belirlemekte kullanılır (ileri/geri doğru). **Gros-/kleinschreibung** ise arama şuasında büyük - küçük harf farkına dikkat edilip edilmemesini belirler.

Display menüsündeki son fonksiyon **editör**'dür fakat c directory'sinde RUN ve ana directory'de bir text editörü bulunmalıdır. Program Run komutunu kullanarak ikinci bir ekran açacak ve burada yazı editörünü açacaktır.

F4 ile açabileceğiniz menü Special menüdür. Burada belli bir sınıfa sokulmayan tüm fonksiyonlar toplanmıştır. **DISKCOPY,** istediğiniz bir disketi kopyalamaya yarar. **Undelete,** bir diskette silinmiş olan dosyalan arar ve mümkün olanları kurtarır. **Recover,** tüm disketi kurtarmak içindir ve disket anzalandığında kullanılmalıdır. **ShowBAM** bize disketimizde kalan yerleri gösterir. Ekranın köşesinde yanında **frei** yazan kutudaki renge sahip kutular disketteki boş yerleri gösterir. **Belegt** renginde olanlar ise çeşitli programlar tarafından işgal edilmiş yerlerdir. **Install,** bir disketin boot-block'unu temizler ve bu sayede olası virüsler de kovulmuş olur. **Un-install** fonksiyonunu kullandığınızda, bu disket normal şartlarla yüklenemez. **ShowBoot** bize disketin boot-block'unu göstererek diskette virüs varlığını kontrol etmemizi sağlar. Virüsler hakkında ayrıntılı bilgi için Tunç Dindaş'ın yazmış olduğu Virüsler yazı dizisini okumanız gerekmektedir.

DiskCopy'i daha detaylı anlatmaya gerek duymuyorum, zira X-Copy'e bir hayli benzemekte. Sadece kopyalarken müzik dinlemek isterseniz, **Spiele Musik** fonksiyonunu açmalısınız. Aynca diskete ikon-

lann da konulmasını isterseniz, **Trashcan u. Icons** fonksiyonunu açmalısınız.

Son olarak Parameters menüsüne bakıyoruz.

Sicherheitsabfragen: İşlem yapmadan önce emin misiniz sorusu sorulsun mu?

Schliese WorkBench: Program çalışırken WorkBench kapatılsın mı? Work-Bench, hafızadan yer yiyeceğinden bunu kaparsanız biraz daha rahat edebilirsiniz. Fakat WorkBench'in kapanması için buradaki tüm pencereler (CLI ve ikon pencereleri) kapanmış olması gerekli.

Max. Disks: Program 1 MByte ile çalıştırıldığında son taktığınız 20 disketin tüm directory'sini hafızasında saklar. Aynı disketi çıkarıp bir daha taktığınızda artık bunun directory'si yerine hafızadaki directory gösterilerek hızdan kazanılır. Bu fonksiyon, size bilgisayarın aklında kaç disketi birden tutacağını belirtmenizi sağlar.

Abfrage nur bei Ziehlbefehlen: Emin misiniz sorusu sadece bir dosya kayıdı ya da değiştirilmesi sırasında sorulacaktır.

Zeige System-requester: Gerektiğinde sistem mesajlarının görünmesini sağlar.

Bevvege Maus via. Prg: Mouse işaretçisi program tarafından takip edilir. Setze Maus auf fonksiyonu OK üzerine getirilmiş ve bu fonksiyon seçilmişse, programla çalışırken bir sistem mesajı ile karşılaştığınızda mouse işaretçisi doğrudan OK üzerine getirilir ve klik etmeniz beklenir. **Setze Maus** auf fonksiyonu Cancel üzerindeyse işaretçi sistem mesajlarında Cancel üzerine gelecektir.

Lies FDOS: FDOS formatı, Avrupa'da Action Replay kartuşunun kullandığı bir formattır ve normal DOS'tan farklıdır. Bu fonksiyon FDOS'ta kaydedilmiş olan dosyaları da görmemizi ve üzerlerinde işlem yapmamızı sağlar.

Verzeichniss am Anfang/Ende: Directory okunduğunda alt-directory'ler dosyalardan önce mi, yoksa sonra mı listelenmesi gerektiğini tanımlayabilirsiniz.

Packer alt-menüsü program sıkıştırmada kullanılacak parametreleri ayarlamamızı sağlar.

Prg/datafile ile sıkıştırılan dosyaların türünü belirleyebilirsiniz. **Mit Entpacker'ı** seçtiğinizde ve program sıkıştırdığınızda, bunun başına gerekli olan decrunch programı eklenecektir. **Min. Packgrösse** ile dosyaların en küçük boyutu belirlenir. Böylece belli bir uzunluktan kısa dosyalara dokunulmaz. **Packstarke** ile yoğunluğu belirleyebilirsiniz. **Pack-ID** ise sıkıştın lan programa tanımlayacağınız kodu ekler. Sıkıştırılmış dosya kodu ile buradaki kod farklı olduğunda program dosyayı açmaz.

Command menüsü çeşitli menü fonksiyonlarında kullanılan parametreleri içerir.

Zeilennummer bei ASC ile ASCII dosya incelerken satır numarası konulması sağlanır. **Seitenpause bei ASC/HEX** seçildiğinde ASCII ya da HEX dosya incelenirken sayfa sonlannda sizin bir tuşa basmanız beklenir. **Command 1 ve Command 2,** Batch menüsündeki Cmdl ve Cmd2'ye basılınca gerçekleştirilmesi istenen işlemi tanımlamak için kullanılır. **Editname** ise, editörü seçtiğinizde disketten yüklenecek olan text editörünün ismini gösterir. **Command ve Edit,** ismi tanımlarken kullanacağınız %s ile işlemin klik ettiğiniz dosya üzerinde yapılmasını sağlayabilirsiniz. **Protect ve UnProtect** ise, her iki hal için dosya koruma flaglannı ayarlamanızı sağlar.

Load ve **Save** fonksiyonları, disketten parametre yükleyip kaydetmenizi sağlar. Program bir sonraki yüklenişinde bu parametreler otomatik olarak yüklenecektir. **Save_FDIR** tüm disketlere directory'i yazı dosyası olarak kaydedecektir. Daha sonra disket tekrar takıldığında bu dosya yüklenerek hızdan tassaruf edilecektir. **Del_FDIR** ise her disketteki Fast directory dosyalarını siler.

Programın tanıtımı benden bu kadar. Gerisini de kurcalayıp çözmek size kalmış. DiskMaster ya da başka bir DOS utility programı kullananların hiç zorlanmayacaklarına eminim. Eğer böyle bir programla ilk çalışmanızsa ilk önce DiskMaster'ı kullanmanızı tavsiye ederim. Zira bu işlevleri yapan, kullanımı en basit ve hızlı program o.

OKTALYZER v1.1

KUBİLAYKILINÇ

Merhaba.!! Hatırlarsanız geçen aylarda TFMX Editör adlı bir programı incelemiştik. Bu kez ise kullanımı daha hafif olan, bizi zorlamayan ancak Amiga'yı oldukça zorlayan bir müzik programıyla tanışacağız. Bu programın ismi "OKTALYZER" (sekizleyici anlamına gelir)...

OKTALYZER oldukça ilginç ve değişik bir program, şöyle ki: Bilindiği gibi Amiga'nın müzik ve ses efektleri için ancak 4 ses kanalı mevcuttur. Fakat bir vatandaş üstün programcılık tekniği sayesinde Amiga'yı bu konuda aştırıp kanal sayısını 8'e çıkarmayı başarmıştır. Bu harika programcının adı ise "Jimmy Lennon Nielson". Kendisine tüm Amiga kullanıcıları adına teşekkür ediyorum.

Ne ilginçtir ki, bu işin nasıl yapıldığı hakkında yabancı ülkelerde hiçbir yazıya şu zamana kadar rastlanmadı. Bizim programcıların olaya getirdikleri yorum ise şu:

"Amiga cipler arası her türlü veri iletişimini DMA kanallarından yapmaktadır. Programcı, iki sesi bir DMA kanalından gönderemeyeceği için Amiga'nın hızına güvenerek ikinci bir DMA kanalı tanımlar (bunun nasıl yapıldığını daha kimse çözmüş değil...) ve böylece iki ses bir ses kanalını ortaklaşa kullanır."

İyi güzel 4 kanaldan 8'e çıktık çıktık da, acaba bu işin avantajları kadar dezavantajlan da mevcut mu? Üzülerek söylüyorum, mevcut!! Normalde bir ses bir tane DMA kanalı üzerinden işlemlerini yürütür. Ama iki ses aynı anda bu bir DMA kanalının çift hale gelmesinden meydana gelen sahte iki DMA kanalını kullanırsa, aletimizin hızı bu işi dört dörtlük destekleyemez ve seslerin ikisinin de özüne sadık kalınamaz. Bu yüzden seslerde bir parazit meydana gelir. Bu parazit DRUM enstrümanlarında (vurmalı çalgılarda) o kadar göze çarpmamaktadır. Başlarda özellikle solo enstrümanlarında, hele hele tiz enstrümanlarda çok bariz bir şekilde öne geçmektedir.

Şimdi komutlara geçmeden, şöyle bir kullanım tuşlarım inceleyelim :

1 - ALT + YUKARI OK ve ALT + AŞAĞI OK, pattern uzunluğunu belirlemek için kullanılır (max=80).

2 - ESC : Sadece yaptığınız patterni çalmak için.

3 - F6 : Kursor'u patternin başına götürür.

4 - F7 : Kursor'u patternin ortasına götürür.

5 - F8 : Kursor'u patternin sonuna götürür.

6 - Sample (ses) seçimini nümerik klavyeden yapabilirsiniz.

Örnek:

Nümerik Klayve - i ------> Sample -JL

7 - F3 : Şarkı ya da pattern çalarken track'leri açmak için kullanılır (ON).

8 - F10: Şarkı ya da pattern çalarken track'leri kapamak için kullanılır (OFF).

9 - ALT + SOLA DOĞRU OK: O anki pattern numarasını bir azaltır. Böylece bir önceki patterne atlamış olursunuz.

10 - ALT + SAĞA DOĞRU OK: O anki pattern numarasını bir artırır. Bu sayede bir sonraki patterne atlamış olursunuz.

Şimdi artık OKTLAYZER'ın komut ve seçeneklerini inceleyelim.

GENEL KOMUTLAR ve İŞLEVLERİ

NEW: O ana kadar yapılmış müzik bilgilerini (yüklenmiş sesler hariç) siler. Program açılış konumuna döner.

LOAD: Bu komut ile her hangi bir bilgi kayıt ortamına kaydedilmiş (tabii ki OKTALYZER'da yapılmış) müzik parçalarını hafızaya yükleyebilir, OKTALYZER'da dinleyebilir veya gerekli düzeltmeleri yapabilirsiniz.

SAVE: Bu komut ise, yaptığınız müzik parçalarım her hangi bir bilgi kayıt ortamına kaydeder.

PREFERENCES: Bu komutu işleme soktuğunuzda, ekrana "OKTALYZER PREFERENCES" adlı bir menü gelir. Bu menüde OKTALYZER'ı ilgilendiren ve yapacağınız müzik üzerinde etkili olan bir takım parametreler bulunmaktadır.

*1- **Channel Config:*** Bu seçenek ile, hangi kanalların çift hangi kanalların ise tek olacağı saptanır. Herhangi bir müzik parçasının notalarını ilk kez gireceksiniz, hemen bu parametreyi ayarlayın, zira tekrar bu parametreyi değiştirdiğinizde tüm müzik bilgileri silinir.

2- Default Pattern lenght: **Bir** patternde kaç track bulunacağı burada hexadecimal (16'lık sayı düzeni) olarak belirtilir.

3- Sample Load Mode: Yükleyeceğiniz seslerin 4 kanal modunda mı, yoksa 8 kanal modunda mı çalışacağı burada belirtilir.

4- Key Repeat Delay: Basılan tuşun tekrarının gecikme değeri burada belirtilir.

5- Key Repeat Speed: Tuş tekrar hızı belirtilir.

Yukandaki parametrelerden başka, ekran renklerini ve kanal polyphonise'sini ayarlayabilirsiniz.

6- SAVE: Preferences'in o anki durumunu diskete kaydeder.

7- USE: Yeni parametreler kullanıma girer.

8- CANCEL: Preferences'ten yapılan değişiklikler dikkate alınmadan eski haline getirilip OKTALYZER'e dönmenizi sağlar.

EXIT : Pogramdan çıkmak için kullanılır.

CLI: Bu komut sayesinde hiç OKTALYZER'dan çıkmadan CLI'a dönebilirsiniz. Kutucuk içerisindeki "RESTART OKTALYZER" yazısına sol mouse düğmesine basarak işaretçiyi dokundurursanız, tekrar OKTALYZER'e dönebilirsiniz.

MÜZİK PARÇASI İLE İLGİLİ KOMUTLAR

POS(ition): Parçanın hangi pozisyonda olduğunu belirtir.

PATT(ern): Hangi pozisyonda hangi patternin çalınacağını gösterir.

LEN(ght): Parçanın en çok kaç pozisyondan oluşacağını belirtir. Bu sayı her zaman "Position" hanesindeki rakamdan -1- fazla olmalıdır.

INS(ert): İki pozisyon arasına bir pozisyon daha girmek için yer açar.

Yaptığınız patternleri şarkı olarak çalmak için

pattern pozisyonlarını ve çalacak patternleri belirlemeniz gerekiyor.

ÖRNEK:

POS	: 000 -> 0. pozisyonda,
PATT	: 000 -> 0. patterni,
LENGTH	:001 -> 1 kez çal
POS	: 001-> 1. pozisyonda,
PATT	: 002 -> 2. patterni,
LENGTH	: 002 -> Önce 0. sonra 1.pozisyonu çal

DEL(ete): O anki pozisyonu çıkarır, atar.

SPEED: Parçanın çalım temposu buradan ayarlanır.

SLEN: Parçanın kaç pozisyon uzunlukta olduğunu belirtir.

PLAY SONG: Tüm parçayı dinlememizi sağlar.

PLAY PATT: Sadece üzerinde olduğumuz patterni çalar.

EDIT: EDIT bir komut değil, bir parametredir. EDIT -on- (açık) olduğunda patternlere nota girişi yapabilirsiniz. EDIT -off- (kapalı) konumunda iken ise nota ve efekt numarası girişi yapılamaz.

POLY: Polyphonise buradan açılıp kapatılır.

QUANT: Quant'ın işlevini basit bir örnek ile belirteyim. Quant -on- konumunda ise ve değeri 4 ise, bu demektir ki her nota yazışta ilk önce nota değeri yazılacak ve 3 boşluk bırakılacaktır. Quant -off- konumunda ise bütün bunların hiç biri söz konusu bile olamaz.

PLEN: Patternlerin uzunlukları "PREFERENCES"'ten ayarlanacağı gibi aynı şekilde bu parametre ile de değiştirilebilinir.

MIDI EDIT: Bu komut -on- konumunda iken notaları Amiga'nın klavyesinden girmek yerine MIDI bağlantılı bir klavye veya MIDI'li bir enstrümandan girebilirsiniz.

BLOCK'LAR İLE İLGİLİ KOMUTLAR

Block'lar ile ilgili komutları görmeden önce blok ne demek, evvela onu bir anlayalım. Örneğin bir patternde bir kanalda bulunan bir nota grubunu başka bir kanala, başka patterne kısaca herhangi bir yere kopyalamak istiyoruz. İlk önce kopyalanacak bölümü seçmemiz gerekir. İşte bu ve buna benzer durumlarda ortaya çıkan bu seçme işlemine biz kısaca blok alma diyeceğiz.

Şimdi blok nasıl alınır görelim. İlk önce alacağımız blokun başı nerede ise kursoru oraya getirelim. Daha sonra SHIFT+Ok tuşlarının yardımıyla alacağımız blokun sınırlarını saptayalım. İşte blokumuzu saptadık. Şimdi bu blok ile neler yapabiliriz aşağıda hep birlikte görelim.

COPY: Bloğu COPY BUFFER'a kopyalar.

CUT: Bloğu keser çıkarır.

REPLC: Her kullanışta bloğu kursor'un bulunduğu yere basar.

MIX IT: COPY BUFFER'da bulunan bloku kursor'un bulunduğu yere basar.

NOTEUP: Bloktaki notaları yarım nota yükseltir.

NOTEDOWN: Bloktaki notaları yarım nota alçaltır.

OKTAUP: Bloktaki notaları bir oktav yükseltir.

OKDOWN: Bloktaki notaları bir oktav alçaltın

CHINST: Bu komut ile bloktaki notaların enstrüman değerlerini kolayca değiştirebilirsiniz.

CHEFF: Bu komut sayesinde efektlerin numaralarını kolayca tek tek uğraşmadan değiştirebilirsiniz.

ENSTRÜMANLAR İLE İLGİLİ KOMUTLAR

LOAD : Disketten enstrüman yüklemek için kullanılır.

SAVE:Diskete enstrüman kaydetmek için kullanılır.

EDIT : Bu komut sayesinde o anda kullanımda bulunan yani üzerinde olduğunuz ses hakkında değişiklikler yapabileceğiniz bir editöre girersiniz.

Bu Sample Editör de :

1 - İstediğiniz bir sesi LOOP yaptırabilirsiniz. Yani istediğiniz bir sesi döngü içine sokarak uzatabilirsiniz (Bu konudaki detaylı bilgiyi AUDIOMASTER II adlı yazımda bulabilirsiniz). Bunu yapmak için ;

SAĞ - SOL OK : Sesin başlangıcını

YUKARI - AŞAĞI OK: Sesin bitişini ayarlayabilirsiniz.

Döngü (loop) içerisine soktuğunuz sample'in eski halini almasını istiyorsanız "DEL" tuşuna basın. Böylece döngüyü sıfırlamış olursunuz.

2 - Save time - Zaman kazanma: SHIFT +OK

3 - Save even more time - Daha fazla zaman kazanma: ALT + OK

4 - **COPY:** Bir enstrümanı, diğer bir enstrüman yerine kopyalamak için kullanılır.

5 - SWAP: Enstrümanı hiç bozulmamış ilk hali ile değiştirir. Bu sayede bir yanlışlık yapıldığında zarar büyük olmaz.

6 - **CLEAR:** O anki SAMPLE NAME (enstrüman ismi) yazan yerdeki enstrümanı siler. Bu çok iyi bir özellik. Eğer RUN OUT OFF MEMORY durumu olursa, pattern ya da song çalmak mümkün değildir. CLEAR en son sesi silme özelliğine sahiptir. Hafıza dolunca kullanmadığınız sesleri silersiniz ve böylece şarkı için ayrılan hafıza boşluğunuda genişletmiş olursunuz.

7 - **CLEAR ALL** :Bütün enstrümanları siler.

8 - **MIX:** Bu özellik de AUDIO MASTER II programında bulunan bir özelliğe benziyor. Ses kanalından tasarruf etmek için iki sesi birbirine eklemek iyi olur.Ya da birbiriyle karıştırmak. Örneğin 1 nolu sample bir "snare-drum", 2 nolu sample'da bir "clap" olsun. Bu iki sesi mix edip bir tuşa bastığımızda hem drum hem de clap sesini duymanız mümkündür.

9 - **CLEARCB:** Hafızada bulunan COPY BUFFER'ın temizlenmesi için gerekli olan bir komuttur.

EFEKTLER ve KULLANIMLARI

Patternlere yazılan notalar her ne kadar bizim müziğimizin melodik hatlarını taşırsa da örneğin eko, bend, vibrato, tremelo gibi çeşitli ses efektleri de artık günümüz melodi anlayışının bir parçası oldu . Şimdi biz de bu efektlerin tek tek komutlarını göreceğiz.

F - Filtreleme .

Örnek :

00 - A#2 - 0F00 —> Filtre kapalı anlamında

00 - A#2 - OF 10 —> Filtre açık anlamında

L - Alçak tonu gösterir.

Örnek :

00 - A#2 - 0LXX

I -----> buradaki XX, 0 - 40 arasında bir sayı olmalıdır.

D - Bu komut da ikinci dereceden alçak tonu gösterir.

Örnek :

00 - A#2 - 0DXX --> XX, 0-40 arasında bir sayı

H - Yüksek tonu gösterir.

Örnek :

00 - A#2 - 0HXX —> XX, 0-40 arası bir sayı

U - İkinci dereceden yüksek ton.

Örnek:

00-A#2-0UXX --> XX, 0-40 arasında bir sayı

A - Üçüncü dereceden yüksek ton.

Örnek :

00 - A#2 - 0AXX -> XX, 0-40 arasında bir sayı

S - Hızı belirlemek için.

Örnek :

00 - A#2 - 0SXX -> XX 0-40 arasında bir sayı

V - Volüm.Sesin değeri.

Örnek:

00-A#2-0VXX->XX 0-40 arasında bir sayı

OKTALYZER ÜZERİNE.....

Her zaman yaptığınız şarkının uzunluğuna dikkat edin. Yaptığınız şarkı 145234 baytı geçmişse, bu şarkı diskete kayıt edilemez. Diskete kayıt etme kapasitesi maksimum = 145234 baytdır. Örneğin sizin şarkınız 178213 bay t uzunluğunda ve SAVE komutunu kullanarak diskete kayıt etmeyi deniyorsunuz, ilk başta program hiç hata vermeden diskete kayıt yapmaya çalışır. Ama daha sonra DİSK FULL hata mesajını verir (Disket de 880 K boşluk olsa bile). Bu hata mesajı bazen GÜRÜ çıkmasına da sebep olabilir. Bu yüzden bir çok iyi müzik uçup gider.

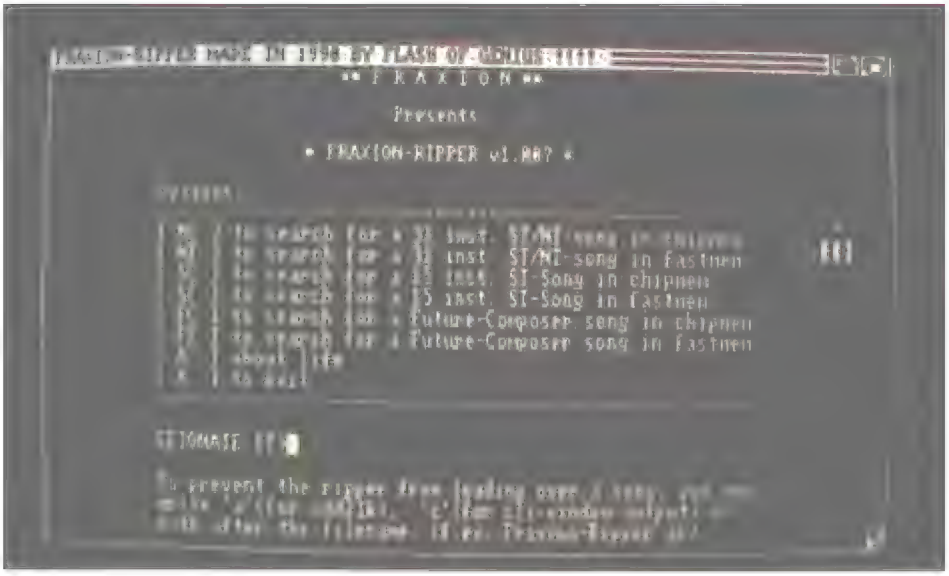
Unutmadan şunu da ekleyelim, eğer ADD21K adı verilen ve CLI'den çalışan minik bir programcık sizde varsa, OCTALYZER disketinin STARTUP-SEQUENCE'ine bir tane yerleştirin. Böylece hafızayı az da olsa genişletmiş olursunuz.

Sonuç olarak OKTALYZER kaliteli bir program. Özellikle 8 kanal olması ve içerisinde bir sample editörünün bulunması da programın değerini arttırıyor. Kolaylık olması açısından, yaptığınız müzikleri SONGS direetory'sinde saklayın. Ayrıca bu programda kullanabileceğiniz enstrümanlar SOUNDTRACKER ve NOISETRACKER programlarının kullandığı enstrüman disketleriyle aynıdır. Yani piyasada bulun ST-00, ST-01, ... gibi sample (enstrüman) disketlerini müzik yapmak için kullanabilirsiniz.

Hepinize uzun ve melodik günler dilerim. Saygılarımla.....

FRAXION RIPPER

TUNÇ DİNDAŞ



Demo ve introlardaki birbirinden güzel müzikler, müzikle uğraşan arkadaşların ilgisini çekmiştir. Bunları inceleyip bilgilerini geliştirmeyi isterler. İşte bu ay sizlere demolardaki müzikleri alıp istediğiniz başka bir yerde kullanmanıza yarayan bir programı tanıtacağım: FRAXION RIPPER.

RIPPER, mezarcı anlamına da gelir. RIPPER'lar sayesinde hafızadan bazı şeyleri çıkarıp inceleyebilir, değiştirebiliriz. Her RIPPER, kendi alanındaki şeyleri (ses veya grafik gibi) hafızadan bulur. Mesela GRAPHIC RIPPER, hafızadan grafik çalmaya yarar. Bu yazıda anlatacağım programla da, bazı müzik programlarıyla yapılmış müzikleri alabilirsiniz. Bu program, daha önce yapılmış üç farklı Ripper'in yaptığı işi tek başına yapıyor. FRAXION RIPPER sayesinde; NOISE TRACKER, SOUND TRACKER ve FUTURE COMPOSER ile yapılmış müzikleri demolardan ya da programlardan ayırabilirsiniz. Ama programdan ayırtmayacağınız bazı müzikler de olacaktır. İşte o zaman şaşırmayın. Bazı programcılar, kullandıkları programcılık tekniklerinin (bu iş müzikçi ve grafikerler için de geçerli) başkaları tarafından incelenip kullanılmasını istemezler. İşte bu yüzden yaptıkları programlara kilitlerler ya da hafızayı temizleyen programcıklar koyarlar. Bu sebebledir ki, alamadığınız müzikler olursa, suçu programa yıkmayın.

Programın kullanımı oldukça kolay. Vereceğiniz iki harfli komutlar sayesinde hafızada müzik varsa anında bulabilirsiniz. Bu program, FRAXION grubu tarafından yapılmış.

Hazırsanız, RIPPER'ımızı açıklamaya başlayalım. RIPPER yüklendiği zaman, önünüze küçük bir menü geliyor. İşte bütün işinizi bu menüden hallediyorsunuz. Aşağıda açıkladığım komutlar sayesinde, artık beğendiğiniz müzikleri elde edebilirsiniz.

NC: Yeni 31 enstrümanlı SOUND TRACKER veya NOISE TRACKER tarafından yapılmış müzikleri chip memory'den almaya yarar (CHIP MEMORY: Amiga'nın normalde içinde bulunduğu 512 K'lık hafızasına denir).

NF: Yeni 31 enstrümanlı SOUND TRACKER veya NOISE TRACKER tarafından yapılmış müzikleri fast memory'den alabilirsiniz. 512 K'lık Amigası bulunan arkadaşlar bu seçeneği kullanamazlar (FAST MEMORY: Amiga'ya extra ram kart takıldığı zaman adreslenebilen hafıza kısmına denir).

Extra 512K ram kartı olan arkadaşlar için kısa not: Bu iki seçeneğin konulmasının sebebi, kart takıldığı zaman bazı programlar kart sayesinde adreslenebilen $800000 adreslerine yerleşebiliyor. Bu fast memory için konulan komut sayesinde chip memory'den sonrasına yerleşen müzikleri de çalabilirsiniz. Amigalarının hafızası 512K olan arkadaşlar NF, SF ve FF komutlarını kullanmazlar.

SC: İlk SOUND TRACKER ile yapılmış müzikleri chip memory'den almanızı sağlar. Eski demolardaki müziklerin çoğu ilk SOUND TRACKER ile yapılmıştır.

SF: İlk SOUND TRACKER ile yapılmış müzikleri fast memory'den alabilirsiniz.

Bu iki komut, SOUND TRACKER ve NOISE TRACKER'dan farklı bir müzik programı olan FUTURE COMPOSER'da yapılmış müzikleri almanıza yarar. FUTURE COMPOSER müziklerinin hiçbirinde dijitize edilmiş sesler kullanılmaz. Sadece makinanın kendisinin üretebildiği sesleri kullandığınız FUTURE COMPOSER'in müzikleri çok kısa oluyor. Artık bir çok oyunda ve demoda bu programın müzikleri kullanılmaya başlandı.

F.C: FUTURE COMPOSER müziklerini chip memory'den ayırabilirsiniz.

FF: FUTURE COMPOSER müziklerini fast memory'den almanızı sağlar.

A: Programı yapan kişi hakkında bilgiler.

X: Programdan çıkış için kullanılır.

Çalmak istediğiniz müziği bulduğunuz zaman, ikinci bir menüyle karşılaşıyorsunuz. Burada aşağıdaki komutları kullanarak müziği ya da sesleri disketinize kaydedersiniz.

P: Hafızada bulunan müziği dinlemek için kullanabilirsiniz. Yanına bir sayı eklerseniz o hızda müziği dinleyebilirsiniz.

in: Seslerden birini dinlemek için kullanabilirsiniz.

SS: Bulunan müziğin sadece şarkı (nota) kısmını diskete kaydetmek için kullanılır. Sesleri kaydetmez.

SM: Müziğin tamamını (yani içindeki enstrümanlarla ve seslerle) diskete kaydetmenizi sağlar.

N: Müziğin ismini değiştirmenize yarar.Komutun yanına istediğiniz ismi yazarsanız, müziğin adına o ismi koyar.

Rn: Enstrümanların adlarını değiştirmek için kullanılır.

C: Hafızada başka müzik var mı diye aramaya devam etmek isterseniz, bu seçeneği kullanabilirsiniz.

X: Ana menüye dönmek için kullanılır.

Bana göre en iyi ve en kullanışlı olan bu RIPPER'ı kullanırken hiç zorluk çekmeyeceksiniz. Açıklanmasını istediğiniz programlar varsa, bize yazmayı unutmayın. Gelecek ay başka bir utility programında buluşmak üzere.

SERDAR&OSMAN

Amos Basic'te de diğer dillerin çoğunda olduğu gibi bir duruma koşullu olarak yaklaşmak ve koşulun sonucuna göre değişiklik yapmak veya dallanma yapmak gerekir. Zaten bu da programlamanın temeli sayılabilir. Basic benzeri ileri diller, durumları mantıksal olarak test ederler. Test etme olayını, [IF...THEN] formatındaki komut üstlenir.

[IF...THEN...ELSE]

Komut, birçok dilde kullanılır. Amaç aynıdır fakat format değişebilir. Durumları test etmeye yarar. Testin sonucu doğru ise, THEN'den sonra gelen işlevi, yanlış ise ELSE'den sonra gelen işlevi yapar. ELSE'i kullanmak her zaman gerekli değildir.

```
1=10
FOR 1=1 TO 30
INC A
IF A=20 THEN PRINT "ANIN DEĞERİ 20"
NEXT I
```

Program çalışıp A değişkeni 20 değerini aldığında, [PRINT]komutu devreye girecek ve kendisinden sonra gelen yazıyı ekrana çıkaracaktır. Bu programda, [IF] komutu ile A değişkenini test ediyoruz. Eğer A 20 değerini almışsa, THEN'den sonra gelen işlem yapılır ve ekrana "A'NIN DEĞERİ 20" yazılır. Bu örnekte [IF]komutuna ELSE eklersek ve test sonunda durum yanlışsa ELSE'den sonra gelen işlem'e geçilir.

[IF....ELSE....END IF]

Bu, değişik bir formda bir [IF] komutudur. [IF]komutu bu formda kullanıldığında, durum test edildikten sonra yapılacak işlem birden fazla olabilir. Yukarıdaki formda, testten sonra sadece bir işlem yapılabilir. Fakat bu formda istendiği kadar işlem yapılabilir, ELSE kullanma zorunluluğu yoktur.

```
IFA=B
PRINT "EŞİTTİR"
INPUT "SAYI GİRİNİZ";C
ENDIF
```

Bu programda, durum koşulu doğru ise, yani A değeri B'ye eşitse IF ile END IF arasındaki işlemler yapılır.

```
INPUT "İKİ TANE SAYI GİRİNİZ";A,B
IFA<B
PRINT "B, ADAN BÜYÜK"
ELSE
IFA>B
PRINT "A B'DEN BUYUK"
ELSE
IFA=B
PRINT "A EŞİTTİR B'ye"
ENDIF
ENDIF
ENDIF
```

Bu örnekte, iki sayıyı karşılaştırma işlemi yapılmaktadır. Görüldüğü gibi her [IF]komutuna karşılık bir [END IF]gelmiştir. Eğer llhj komutları kapatılmazsa hata verir.

Yazımızın bu bölümünde size, Amos Basic dilinin döngü ve dallanma ile ilgili komutlarını anlatmaya çalışacağız. İlk olarak döngü nedir, ne işe yarar sorularının cevabını arayalım. Döngü, bir işlemi birden fazla kez tekrarlamak demektir. Amos Basic ve diğer çoğu dilde en çok kullanılan [FOR...NEXT] döngüsüdür.Bu komutla, programın bir bölümünün kaç kere tekrarlanacağı belirtilebilir. Bu da kullanıcı açısından gerçekten büyük bir kolaylık. Programlar yapmaya başladığınızda, bu komutun ne kadar çok kullanıldığını farkedeceksiniz.

[FOR...NEXT]

[FOR (değişken)=(sabitl) TO (sabit2) STEP (sabit3)] olarak kullanılır. Bu formattan sonra, tekrarlanacak program ve programın sonunda da [NEXT (değişken)] komutu olmalıdır. Bilgisayar, FOR döngüsüne ait [NEXT] komutunu görene kadar aradaki işlemi yapar. [NEXT] komutu ile, değişken sabit3 ile toplanarak arttırılır veya azaltılır. Yani [değişken = değişken + sabit3] olur. FOR döngüsünde başlangıç sabiti ve bitiş de sabit2'dir. Değişkenin değeri sabiti ile başlar ve sabit2 olana kadar devam eder. Eğer FOR döngüsüne STEP koymazsanız, değişken doğrudan bir arttırılarak işlemi yapmaya devam eder.

```
FOR 1=1 TO 20
PRINT I+"."+"DÖNGÜ"
NEXT I
```

Bu programı çalıştırdığınızda, ekrana 1 'den 20'ye kadar DÖNGÜ yazılacaktır.

İki veya daha çok FOR döngüsü içice kullanılabilir. Fakat her FOR için kendine ait bir [NEXT]komutu olmalıdır. Zaten [NEXT]komutunu unutursanız, system sizi uyaracaktır.

```
FOR 1=0 TO 20 STEP 2
FOR J=40 TO 50
.....
NEXTI
NEXTJ
```

Örnekte iki tane FOR döngüsü karşılığında, iki [NEXT]komutu kullanılmıştır, ilk [FOR] komutunda kullanılan STEP, I değişkeninin 0 dan 20'ye kadar her döngüde iki sayı arttırılacağını belirtir: 0, 2,4, 6, 8 .... gibi. 1=20 olduğunda, program FOR döngüsünden kurtulacaktır.

[WHILE...WEND]

Diğer bir döngü komutu da, [WHILE...WEND]'dir. Bu komut, değişkenin durumuna göre döngü yaratır. Normalde kullanımı çok kolaydır, fakat genelde bu komutun kullanımında zorluk çekilir.[WHILE (durum) ....WEND] olarak kullanılır. WHILE'dan sonra gelen durum koşulu doğru olduğu sürece, program-bu döngüde kalır. Doğru değilse, döngüden çıkar.

```
INPUT "BİR SAYI GİRİNİZ";X
PRINT " 11 'E KADAR SAYIM"
WHILEX<11
INCX
PRINT X
WEND
PRINT "BİTİŞ"
```

Programda durum X< 11 dir. Yani X değişkeni 11'den küçük olduğu sürece [WHILE...WEND] arasındaki program tekrarlanır.

[REPEAT...UNTIL]

[REPEAT...UNTIL], durum belirtilerek yapılan döngü komutudur. Kullanımı diğerlerinden farklıdır. Durum koşulu, programın sonuna yerleştirilen UNTIL'den sonra verilir. REPEAT başta kullanılır. Koşul olumsuz olana kadar döngü yapılır.

```
1=10
REPEÂT
PRINT "DÖNGÜ"
İNCİ
UNTIL 1=20
```

programında, ekrana 10 tane DÖNGÜ ya-

zısı çıkacaktır.

[DO...LOOP]

Bu komutta döngünün sayısı belirtilmez ve döngüden çıkış yalnızca [EXIT] ve [EXIT IF..] komutuları ile yapılır. Döngüden çıkış yapılmazsa, sonsuza kadar devam edebilir. Kullanımı çok kolaydır. Döngü yapılacak programın başına [DO], sonuna da [LOOP]yazılarak döngü işlemi vapılır.

```
DO
PRINT "MERHABA**
LOOP
```

programı, siz durdurana kadar çalışacaktır.

[EXIT]

Bu komut ile [DO...LOOP] döngüsünden çıkış yapılır. Eğer iki tane veya daha fazla [DO...LOOP] kullanılırsa, kaç tanesinden çıkacağı komuttan sonra gelen sayı ile belirtilir.

```
DO
DO
PRINT "İÇ DÖNGÜ"
IF MOUSE KEY=1 THEN EXIT
IF MOUSE KEY=2 THEN EXIT 2
LOOP
PRINT "DIŞ DÖNGÜ"
LOOP
```

Bu programda ilk exit ile ilk [DO ... LOOP]'tan çıkılır. Fakat diğer LOOP devreye gireceği için bu döngüye bir daha girilir, ikinci döngüden de çıkmak isteniyorsa, [EXIT 2]yazılmalıdır. Bu programdan çıkış, mouse'un sağ düğmesine basılarak gerçekleşir.

[EXIT] ile, [FOR...NEXT], [WHILE ... WEND] ve [REPEAT..UNTIL] komutlarının döngülerinden de çıkış yapılabilir.

[EXIT IF...]

Bu komut, verilen koşula uygunluk durumunda döngüden çıkışı sağlar. [EXIT IF (durum), (sabit)]olarak kullanılır.[IF .... THEN EXIT] ile aynıdır; fakat kullanıcıya kolaylık olsun diye, bu komut da eklenmiştir. Sabit kaç tane döngüden çıkılacağını belirtir.

```
M=0
DO
M=M+2
FORI=1 TO 20
EXIT IF M=18,2
NEXT
LOOP
```

Programda M değişkeni 18 olduğunda, system iki döngüden kurtulacak ve programdan çıkacaktır.

[EDIT]

Bu komut tek başına kullanılır ve çalışan programı durdurup editör ekranına geçişi sağlar. Programlarınızın sonuna bu komutu koyduğunuzda, doğrudan editör ekranına geçebilirsiniz.

[DIRECT]

Tek başına kullanılır ve çalışan programı durdurup direct moda geçişi sağlar.

SATIR ETİKETLERİ:

Şimdi de gelelim satır numaralama ve etiketleme işlemine. Satır etiketine LABEL diyeceğiz, çünkü diğer tüm bilgisayar açıklamalarında etiketin ismi İngilizce olarak geçer. Basic dilinin ilk versiyonlannda her satırın başına o satın temsil eden numaralar koymak gerekliydi. Satır numaraları, program satır sırası ile GOTO ve GOSUB komutları kullanılarak dallanma yapılacak program bölümünü belirtir. Amos Basic'te ise, bu satır numaralan yerine gidilecek program bölümünün başına o bölümü belirtecek LABEL 'ı koyarız.

LABEL

Etiketlenecek satırın başına konulur ve istenilen karakter serisinden oluşur. Karakter serisinden sonra ':' işaretini koyarak bu karakter serisinin bir LABEL olduğunu belirtiriz. Eğer bu işaret konulmazsa, Amos Basic o satırda hata olduğunu belirtecektir. Örnek olarak;

OSMAN:PRINT "Çok kolay"

satın verilebilir. Tabii ki bu etiketleme olayının ne işe yaradığını merak ediyorsunuz. Bunu öğrenmenin tek yolu, çokça kullanacağımız [GOTO] ve [GOSUB] komutlarını anlamaktır.

[GOTO]

[GOTO (label)] olarak kullanılır. Program çalışırken [GOTO]komutunu gördüğünde, doğrudan komutu takip eden label'a atlar ve label'in başladığı yerden devam eder. Bu komut her başımız belaya girdiğinde baş vurduğumuz bir dost gibidir. Örnek verecek olursak;

```
KILROY:PRINT "MERHABA"
GOTO KILROY
```

Şimdi, bu programı çalışmasını inceleyelim. İlk çalıştırıldığında bilgisayar KILROY adı altında etiketlenmiş bir satır görür ve bu satın çalıştırır Sonra ikinci satıra geçer, burada G01 komutunu görür ve komuttan sonra gelen label'a yani KILROY satırına atlar. Bu böyle devam eder gider, program sonsuza kadar MERHABA karakter serisini ekrana yazar. Programdan çıkmak istiyorsanız, [Ctrl+C] tuşlarına birlikte basarak çıkabilirsiniz.Bundan sonra iki kere [Esc] tuşuna basarak editör ekranına dönebilirsiniz.

[GOSUB]

[GOSUB (label)] olarak kullanılır. [GOTO] komutuna benzer; fakat çok daha farklı olarak çalışır. Bilgisayar [GOSUB] komutunu gördüğünde, komutu izleyen label'a dallanır ve [RETURN] komutunu görene kadar programın bu satırlarında çalışmaya devam eder. [RETURN] komutunu gördüğünde [GOSUB]satırının bir altındaki satırdan itibaren işlevine devam eder.

```
GOSUB ALI
END
ALI:PRINT "MERHABA"
RETURN
```

Program çalıştırıldığında, ilk satırda ALI etiketi altındaki satıra atlar. Burada MERHABA ekrana yazılır. Sonra program [RETURN] komutunu görür ve [GOSUB]komutunun bir altına döner. Burada [END] komutunu görür. [END], yalnız başına kullanılır ve programın o satırda bittiğini belirtir.

[GOSUB] komutu ile kullanılan başka bir komut da [POP]'dur. Normal koşullar altında GOSUB-RETURN döngüsünden çıkılamaz. Çünkü program GOSUB komutunun işlevinden sonra RETURN'u arar. Zaten programın sonunda RETURN'ü bulamazsa hata verir. Bu döngüden çıkmanın tek yolu, yani RETURN'u devreden çıkartmak için [POP] komutu kullanılır.

```
A=0
MELTEM :GOSUB ALI
GOTO MELTEM
ALI:PRINT "HELLO"
A=A+1
IF A=8 THEN POP:GOTO BİTİŞ
RETURN
BİTİS:END
```

Bu programda POP kullanılmasaydı, program sonunda Amos Basic size hata verecekti.

Diğer bir dallanma komutu da, [ON...GOTO]'dur. [ON (değişken) GOTO (label 1, label2, label3....)]olarak kullanılır. Komut, değişkenin değerine karşı gelen label'a atlar. Karışık gibi görünse de, çok kullanışlı bir komuttur. Komutta değişken değer 1 ise labell'e, 2 ise

Iabel2'e, 3 ise labe3'e .... atlar.

```
PRINT "1-GELİŞ"
PRINT "2-GİDİŞ"
BURArINPUT "SECİMİNİZ";a
ON a GOTO JUMP,SERDAR
PRINT "KUSURA BAKMAYIN SADECE IKI SEÇENEK"
GOTO BURA
JUMP:PRINT " 1 'i seçtiniz"
END
SERDAR:PRINT "2'yi seçtiniz"
END
```

Bu programda input komutuna 1 sayısı ile cevap verirseniz, program JUMP label'ına dallanır, eğer cevabınız 2 ise, program SERDAR label'ına dallanır. Seçiminiz bunlardan biri değilse, program sizi uyarır ve yeniden giriş yapmanızı ister.

[ON...GOSUB]

[ON...GOSUB] komutunun kullanımı, [ON...GOTO]komutu ile aynıdır. [ON (değişken) GOSUB (label1, label2, label3...)] olarak kullanılır. İşlevi değişkenin değerine karşılık gelen label'a atlamaktır.

Diğer bir dallanma komutu da [EVERY..GOSUB]'tır. [EVERY (sabit) GOSUB (label)] olaıak kullanılır. Buradaki sabitin değerine göre label'a atlar. Verilen sabit, bir saniyenin ellide biri süre içinde dallanılan program bölümünün uzunluğunu belirtir. Buradaki en önemli nokta, GOSUB işlemi ile dallanılan alt program bu periyod zamanından az sürmelidir; yoksa hata mesajı verir. Bu komut kullanıldıktan sonra sistem otomatik olarak kapanır, bu nedenle devamı akıcı olarak sağlayabilmek için EVERY ON komutu ile beraber kullanılmalıdır.

örneğin;

```
EVERY 50 GOSUB ALIŞTIRMA
DO
PRINT "ANA PROGRAM"
LOOP
ALIŞTIRMA:
INC X:PRINT "ATLAMA SIRASI";X
EVERY ON :RETURN
```

Not:EVERY ON komutu Amiga Basic'teki ON TIMER komutuna benzer.

[EVERY ON/OFF]

[EVERY ON], sistemin [EVERY] komutu ile kullandığı interruptı (kesintiyi) yeniden başlatır. Bu komut, dallanmadan sonra işleme geri dönmeden konmalıdır. Böylece olayın akıcılığını sağlamış oluruz.

[EVERY OFF] komutu ile dallama olanağı tamamen kapatılır. Bu komut sistemin interruptını kapatır.

[PROCEDURE]

Eğer büyük programlar yazmaya kalkarsanız, Amos Basic size programın karışmaması ve anlaşılır olması için bir çok komut sağlamıştır. Bunlardan en çok kullanılanı [PROCEDURE]'dur. Büyük programlar içice bir çok küçük programların birleşmesinden oluşur. Bu küçük programları ayrı ayrı adlar altında toparlamazsanız, daha sonra siz bile işin içinden çıkamazsınız. İşte (PROCEDURE] küçük programları bir başlık altında toplama ve istenilen yerde doğrudan kullanma olanağı sağlar. [PROCEDURE İSİM (değişkenler)] olarak kullanılır. PROCEDURE OSMAN [a$] gibi. Bu komutla, program içinde yeni komutlar yaratılabilir.

```
PROCEDURE YAZ[a$]
PRINT a$
END PROC
```

Bu PROCEDURE çağrıldığında, a$ değişkenini ekrana yazacaktır. PROCEDURE'u çağırmak için sadece adını ve eğer varsa değişkeninin değerini yazmak yeterlidir. Yukardaki PROCEDURE'u çağırmak için [YAZ "OSMAN"] yazmamız yeterli olacaktır ve ekrana OSMAN yazısı çıkacaktır. PROCEDURE'u [GOSUB] komutunun yaptığı işleve benzetebiliriz.Fakat ikisi hiçbir zaman aynı değildir. Bir PROCEDURE'un bittiğini belirtmek için, komutların sonuna [END PROC] komutu konularak ana programa dönüş sağlanır.

PROCEDURE'ler, alt program olduklarından değişken tanımlamalarında çoğu zaman hata yapılmaktadır. Bunun için ilk önce değişkenleri iyice tanımamız gerekir.

YEREL VE GENEL DEĞİŞKENLER

Bir PROCEDURE'de kullanılan değişkenler, ana programda kullanılan değişkenlerden ayrıdır ve aralarında bağ yoktur.'lerde kullanılan değişkenlere yerel değişkenler denir.

```
A=1333:B=13
TEST
PRINT A,B
PROCEDURE TEST
PRINT A,B
END PROC
```

programı çalıştırıldığında, bu iki değişkenin PROCEDURE'ın içinde ayrı, ana programda ayrı olduğunu göreceksiniz.

PROCEDURE'lerin dışındaki ana program değişkenlerine genel değişken denir. PROCEDURE'un dışında kullanılan değişkenler, içerisinden çağrılamaz.

```
FORKAPI=lTO20
ANAHTAR
NEXT KAPI
END
PROCEDURE ANAHTAR
IF KAPI=10 THEN PRINT "BURASI"
END PROC
```

programında, PROCEDURE'un içindeki BURASI yazısı hiçbir zaman çıkmayacaktır. Normalde çoğu insan KAPI değişkeninin PROCEDURE içinde değişmediğini düşünür. Fakat PROCEDURE içindeki KAPI değişkeninin bu işlemler sırasında değeri O'dır. Sadece ana programda 1 den 20'ye kadar değişmektedir.

[SHARED]

Bu komut, PROCEDURE içinde kullanılır. Kullanımı [SHARED (değişken listesi)] şeklindedir. Bu komut içinde virgüller ile ayrılarak sıralanan değişkenler, genel değişkenler olarak değerlendirilir, böylece procedure içerisinde kullanılan değişkenleri ana program içerisinde kullanma olanağına sahip oluruz. Ya da ana program içerisindeki değişkenleri prosedureler içerisinde kullanabilme imkanı sağlar.

Örneğin;

```
X=387085:Y=1990
DENEME
PRINT X,Y
PROCEDURE DENEME
SHARED X,Y
X=X+Y:Y=Y+1000
END PROC
```

Bu test programında x ve y değişkenlerini SHARED ile tanımlamak suretiyle procedure içerisinde işleme tabi tutabiliyoruz. Procedure dışarısında tanımlanan x ve y değerleri, procedure içerisinde SHARED komutu vasıtasıyla tekrar okutulup üzerlerine yeni değerler yazılıyor.

[GLOBAL]

Büyük bir program yazarken birçok değişkeni PROCEDURE'lerin içinde kullanmak isteyebilir ya da zorunda kalabilirsiniz. Her PROCEDURE'de ayrı ayrı [SHARED] komutunu kullanmak hem zor olur, hem de zaman bakımından çok sı-

kıntı çekersiniz.Bunun kolay yolu, PROCEDURE içinde kullanılacak değişkenlerin [GLOBAL]komutu ile ana programın başında belirtilmesidir. [GLOBAL], gerçekten çok yararlı bir komuttur. Şimdi olmasa bile, ileride oldukça çok kullanacaksınız.

Komutun formatı, [GLOBAL (değişken listesi)] şeklindedir. Değişken listesindeki değişkenler genellenir ve hem ana programda hem de PRODECURE'ın içinde kullanılabilirler.

```
A=1000:B=42
GLOBAL A,B
TEST
PROCEDURE TEST
A=A+B:B=B+10
PRINTA,B
END PROC
```

Bu programda, A ve B değişkeni genelleştirilerek PROCEDURE içinde kullanılmıştır. Böylece sonuç ana programdaki A ile B nin değerlerine bağlıdır. [GLOBAL] komutu kullanılmasaydı, sonuç 0 olacaktı.

[ON...PROC]

[ON...PROC] komutunun kullanımı, [ON...GOSUB] ile aynıdır.fON (değişken) PROC (proc1,proc2,proc3...)] olarak kullanılır. Değişkenin değerine karşılık eelen PROCEDURE'ü çalıştırır.

[POP PROC]

[POP PROC] komutunun işlevi, [END PROC]'a gelmeden PROCEDURE'den çıkışı sağlar. Normalde PROCEDURE çağrıldığında, bilgisayar [END PROC]'u görmelidir, zira görmeden asıl programa dönmez. Eğer [END PROC] konulmamışsa. Amos Basic sizi PROCEDURE'ü kapatmadığınızı sanarak ikaz eder. Kısacası [POP PROC], [END PROC]'u devreden çıkarır ve PROCEDURE'dan daha erken çıkış olayını sağlar.

```
GENELLEME
END
PROCEDURE GENELLEME
FOR I=1 TO 20
IFI=10 THEN POP PROC
NEXT I
PRINT "BU TEXT HİÇ ÇIKMAYACAK"
END PROC
```

Programda, [PRINT] komutu hiç devreye giremeyecektir. Çünkü 10'a kadar saymadan sonra [POP PROC] ile PROCEDURE'dan çıkılacaktır.

[EVERY...PROC]

Bu komut, çok güçlü bir interrupt sistemi sayesinde sabit müddetle istenilen procedure'yi çalıştırır. Yazılımı [EVERY (sabit) PROC (isim)] şeklindedir. Buradaki sabit, bir üstteki komut ile aynı işlevi görmektedir. Önceki komut ile aynı anda EVERY ON komutu da kullanılmalıdır; yoksa rutin sadece bir kere kullanılır. Bu nedenle ana programa END PROC ile dönülmeden önce EVERY ON komutu kullanılmalıdır. Örneğin;

```
EVERY 50 PROC ALIŞTIRMA
DO
PRINT "ANA PROGRAM"
LOOP
PROCEDURE ALIŞTIRMA
SHARED X
INC X:PRINT "ATLAMA SIRASI";X
EVERY ON
END PROC
```

programında, ana menü döngüsü içerisinde belirli süreler içerisinde procedure'e atlar ve bu atlamaları sayar.

[BREAK ON/OFF]

Normal koşullarda, programın herhangi bir yerinde [Ctrl+C] tuşları ile programdan çıkıp editöre dönülebilir.Fakat [BREAK OFFJkomutu ile bu işlem iptal edilir ve çıkış için programın sonunu beklemek gerekir. Eğer döngü sonsuza kadarsa, o zaman bilgisayarı kapatmanız gerekecektir. [BREAK ON] ile, program kırılabilir hale getirilir. Bu komut programınızı başkalarının incelemesine izin vermemek için konulmuştur. Kısacası bir koruma şeklidir.

[MOUSE KEY]

Yukarıda bir örnekte kullandığımız bu değişken, Amos Basic'in özel değişkenlerindendir ve mouse düğmesinin durumunu verir. Değer 1 ise sol, değer 2 ise sağ mouse düğmesine basılmış demektir.Amiga özel mouse'lar kullanabilmektedir. Bunlardan biri de 3 düğmelidir. Amos Basic, bu 3. düğmeyi de tanır. Eğer MOUSE KEY değişkeninin değeri 3 ise, 3. düğmeye basılmış demektir.

```
FORI=lTO 10000
IF MOUSE KEY=1 THEN PRINT "SOL BUTTONA BASTINIZ"
IF MOUSE KEY=2 THEN PRINT"-SAĞ BUTTONA BASTINIZ"
NEXTI
```

programı, mouse'un hangi düğmesine basılığını ekrana yazar.

Bu aylık bu kadar gelecek aya kadar hoşçakalın.

AMIGA BASIC

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba... 1990 yılını bitirip 1991 yılını tüketmeye başladık. Son 1990 sayımız olan 7. sayıda, son olarak yazısal dizi değerlerini sayısal değerlere çeviren CVI, CVL, CVS ve CVD komutlarını incelemiştik. Yeni yıl için herşeyin en iyisini sizler için dileyerek DATA komutu ile anlatımlarımıza devam ediyoruz.

DATA KOMUTU:

Kullanım Şekli: DATA *sabitler-listesi*

Bir READ yönergesi ile erişilebilecek sayısal ve yazısal sabitlerin verildiği yönergedir.

DATA yönergesinin tek başına herhangi bir fonksiyonu yoktur ve programın herhangi bir bölümüne yerleştirilebilir. Satır uzunluğuna uygun olarak, muhtelif sayıda yazısal ya da sayısal sabit DATA yönergesi arkasından virgülle ayrılmak suretiyle sıralanabilir ve bir program içinde gereken miktarda DATA yönergesi kullanılabilir. READ yönergesi, DATA bilgilerine programın başından sonuna doğru uygun sırada erişir. Yani ilk READ yönergesi, 1. DATA yönergesinin 1. sabit data bilgisini okur ve sonra sırayla devam eder. Basic'te READ yönergesinin bir okuma işaretçisi kullandığını düşünürseniz, READ-DATA komutlarının çalışma mantığını çok daha rahat kavrarsınız. Mesela READ komutunun bir döngü içinde 10 sayısal data okuduğunu farzedelim:

```
FOR 1=1 TO 10
READ A
PRINT A
NEXT I
DATA 3,5,34,5,6,
DATA 4,7,9,0,2,1,6,4,1
```

Program çalıştırıldığında, READ komutu birinci DATA satırındaki 3 datası ile sabitleri okumaya başlayacak; ilk satırdaki datalar bitince ikinci DATA satırına atlayacak ve kalan 5 datayı buradan okuyarak A değişkenine atayacaktır. Program içinde kullanılan DATA sayısı READ ile okunması gereken bilgi sayısından az olamaz. Evet, program ikinci data satırındaki ilk 5 datayı da okuduktan sonra kalan dört datayı okumadan çalışmasını bitirecektir. Biraz önce bahsettiğimiz okuma işaretçisi, işte burada devreye giriyor. Okuma işaretçisi bir sonraki (eğer varsa) READ yönergesi tarafından kullanılmak üzere ikinci DATA satırının 6. bilgisi olan 1 üzerine yerleşir ve aynı programda kullanılacak başka bir READ yönergesi için okuma buradan başlatılır. Programlarınızda aynı datalan birden fazla READ yönergesi ile okutacaksanız, uygun bir yerde RESTORE yönergesini vererek okuma işaretçisini ilk DATA satırının ilk bilgisi üzerine getirebilirsiniz.

sabitler-listesi içerisinde kullanılan sayısal sabitler reel, tamsayı gibi istenen formatta verilebilir, ancak sayısal ifadeler kullanılamaz. DATA yönergesindeki yazısal sabitler nokta, virgül, boşluk içeriyorsa tırnak işaretleri içinde yazılmalıdır. Bu karakterleri içermiyorsa, tırnak işareti içinde yazılmasına gerek yoktur. (Tabii READ yönergesinde yazısal sabit değişkeni olarak isim sonuna $ eklemeyi unutmuyoruz).

DATA ve READ yönergelerinde en önemli nokta; READ ile okunacak yazısal ve sayısal değişken tipi karşılığındaki DATA satırındaki sabit tipinin uyumlu olmasıdır.

DATE$ KOMUTU

Kullanım Şekli: DATES

Bu fonksiyon güncel sistem tarihini verir.

Tarih *aa-gg-yyyy* formatında 10 karakterlik bir dizi olarak yazılır. Sistem tarihi sürekli güncelleştirilmiyorsa, tarih eski olacağından anlamsızdır.

Komut,:

```
PRINT DATES
```

olarak verilir ve çalıştırıldığında tarih ekrana yazılır:

```
11-28-1990
```

DECLARE FUNCTION KOMUTU:

Kullanım Şekli: DECLARE FUNCTION *id [(parametre-listesi)]* **LIBRARY**

id ile belirtilen makine dili bir fonksiyon için LIBRARY yönergesi ile açılan sistem kütüphanesini tarar, *id,* geçerli bir BASIC belirtecidir ve makine dili bir fonksiyonun adıdır. Opsiyonel olarak %, &, ! ve # gibi tanımlama karakterleri içerebilir. Tanımlama karakteri verilmişse, fonksiyon tarafından bu tip kullanılır, verilmezse kurallara uygun olarak standart karakter tipi geçerli olur.

parametre-listesi, fonksiyon parametrelerinin listesidir. Fonksiyon belirtilen library içinde bulunduğunda burada verilen parametreler fonksiyona geçirilir, *parametre-listesi* belirtmek zorunlu değildir, ancak parantezler mutlaka konulur.

Örnek:

```
LIBRARY "intuition.library"
DECLARE FUNCTION ViewPortAddress-
&0 LIBRARY
VPA& = ViewPortAddress&(WINDOW (7))
```

Bu örnek, renk bilgilerinin tutulduğu ViewPortAddress& library fonksiyonu tarafından bulunan değerleri VPA& değişkenine yerleştirir.

DEF FN KOMUTU:

Kullanım Şekli: DEF FN *isim [(parametre-listesi)]=fonksiyon tanımı*

Kullanıcıya fonksiyon tanımlama olanağı sağlayan komuttur.

isim, boşluk içermeyen geçerli bir değişken ismi olmalıdır ve DEF FN'den sonra isim boşluk bırakılmadan yazılmalıdır.

parametre-listesi, fonksiyon tanımındaki değişken isimlerini içerir ve fonksiyon program tarafından çağrıldığında bu değişkenler kullanılır. Değişken isimleri, virgül ile ayrılarak yazılır ve bu değişkenler çağrılan program fonksiyonundan geçirilen argüman değişkenlerinin karşılığı olan belirli değerleri ihtiva ederler.

fonksiyon tanımı, bir sayısal değer ifadesidir. Bir satırla sınırlıdır ve fonksiyondaki işlemi ifade eder. İfadedeki değişken isimleri, program değişkenleri ile aynı olmak zorunda değildir.

Bir fonksiyon çağrıldığında, bir değişken ismi *fonksiyon tanımı* ve *parametre-listesinde* aynı değerle belirtilir. Aksi takdirde, *fonksiyon tanımındaki* değişkenin o anki değeri kullanılır.

DEF FN ifadesinde, sayısal ya da yazısal fonksiyonlar tanımlanabilir. Fonksiyon, genellikle çağrılan ifadede belirtilen tipi alır. Yönergede kullanılan data tipi ile çağrılan ifadedeki data tipi arasındaki uyumsuzluk, AmigaBasic'in "Type mismatch" hatası vermesine sebep olur.

İki ayn DEF FN yönergesinde aynı isimle iki fonksiyon belirtirseniz, AmigaBasic'in son tanımlamayı geçerli sayacağını unutmayın.

DEF FN. program akışında fonksiyonun çağrılmasından önce yerleştirilmelidir. Aksi takdirde bu kez de Undefined user function" hatasını alırsınız. DEF FN ifadesi, çıktı penceresinde doğrudan modda ya da bir alt program içinde tanımlanamaz.

Örnek:

```
DEF FNYÜZDE(A,B)=(A/B)* 100
INPUT "BÜTÜNDEKİ PAYİ GİRİN ",PAY
INPUT "TOPLAM MİKTAR? ".TOPLAM
SONUÇ=FNYÜZDE(PAY,TOPLAM)
PRTNT "TOPLAMDAKİ PAY %";SONUÇ
```

Program çalıştırıldığında PAY değişkenini 47, TOPLAM'ı 235 olarak verirseniz, çıktı penceresinde aşağıdakiler görüntülenir:

```
BÜTÜNDEKİ PAYI GİRİN 47
TOPLAM MİKTAR NEDİR? 235
TOPLAMDAKİ PAY %20
```

DEFDBL
DEFINT
DEFLNG
DEFSNG
DEFSTR KOMUTLARI:

Kullanım Şekli: *DEFDBL değişken-sınırı*
DEFINT değişken-sınırı
DEFLNGdeğişken-sınırı
DEFSNGdeğişken-sınırı
DEFSTR değişken-sınırı

Verilen değişken tipindeki değişkenlerin baş harfleri sınırlanarak programda kullanılacak değişken tiplerini tanımlamak için kullanılan ifadelerdir. Değişken isimlerinde tiplere göre sınırlama için istenen harfler, *değişken-sınırı* kısmında belirtilir.

Değişken İsmi	Tip	Tanımlama Karakteri
DEFDBL	Çift Açıklık	#
DEFINT	Kısa Tamsayı	%
DEFLNG	Uzun Tamsayı	&
DEFSNG	Tek Açıklık (tanımlı)	!
DEFSTR	Yazısal Dizi	$

Örnek:

```
DEFLNG a-p,w
```

Bu yönerge, uzun tamsayı değişkenlerine verilecek isimleri a ve p harfi arasındaki tüm harfler ile w harfi ile başlayanları kabul eder.

DELETE KOMUTU:

Kullanım Şekli: DELETE *[başlangıç satırı] [-bitiş satırı]*

Program satırlarını silmek için kullanılır. Yönergede satır numaralan ya da alfanümerik etiketler kullanılabilir. Belirtilen satırlar bulunamazsa, "illegal function cali" hata mesajı alırsınız.

DIM KOMUTU:

Kullanım Şekli: DIM [SHARED] *değişken-listesi*

Dizi için boyut belirtme komutudur. Bu komut, dizi değişkenleri için maksimum sayı belirtir ve saklama alanı yaratır.

DIM yönergesinde belirtilen boyut, 10'dan büyük olmalıdır; aksi takdirde AmigaBasic "Subscript out of range" hatası üretebilir. Verilebilecek en küçük değer (aksi OPTION BASE yönergesinde belirtilmedikçe) O'dır. DIM ile belirtilebilecek maksimum dizi boyutu 255'tir; ancak bu sayı mevcut bellek miktarına göre arttırılabilir.

DIM yönergesi ile açılan dizi elemanlarının başlangıç değeri sıfır olarak AmigaBasic tarafından yerleştirilir.

SHARED seçeneği, değişkenleri ana ve alt programlar tarafından erişilebilir yapmayı sağlar. DIM SHARED yönergesi her zaman ana program içinde belirtilmelidir. Bu seçeneği kullanarak tekrar yazmaksızın aynı DIM yönergesini birçok alt programda kullanabilirsiniz.

Bir dizi, bir programda yalnızca bir kez tanımlanabilir, aynı isimle yeni bir tanımlamaya izin verilmez. Farkında olmadan bu işlemi yapmışsanız ya da DIM yönergesini yanlış bir yere yazmışsanız, programı çalıştırdığınızda "Redimensioned array" hata mesajı ile karşılaşırsınız. Bu hatadan kaçınmak için, DIM yönergelerini programın başına yerleştirmelisiniz.

Şimdi bir örnekle bu komutu da tamamlayalım:

```
DIMB(15)
FOR 1=1 TO 19
READ B(I)
PRINT B(I);
NEXT I
DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15
```

END KOMUTU:

Kullanım Şekli: END

Tüm açık dosyalan kapatarak program çalışmasını bitirir ve bir önceki moda döner.

END yönergesi, programın çalışmasını bitirmek için istenen herhangi bir yere yerleştirilebilir, ancak genellikle programjın sonu olması uygun görülür.

EOF KOMUTU:

Kullanım Şekli: *EOF(dosya numarası)*

End-Of-File (Dosya Sonu) koşulunu kontrol eder. Program içinde datalarınızı sakladığınız bir bilgi dosyasını okuma için bu kontrol kullanılır.

Fonksiyon, sıralı (sequential) bir giriş dosyasının sonuna ulaşıldığında, -1 (doğru) değeri alır. Bir INPUT yönergesi ile data okuma sırasında "Input past end" hatası almamak için EOF ile dosya sonunu kontrol ettirmek şarttır.

EOF, rasgele (random) erişimli bir dosyada kullanıldığında, son GET yönergesinin tam bir kayıt okuyamadığı durumlarda doğru değeri alır.

Ve koşula uygun olarak daha sonraki program adımına geçerek çalışmasını sürdürür.

EOF fonksiyonun çalışmasını bir ömek üzerinde inceleyelim:

```
ÖPEN T',#l,"ADRES"
WHILE NOT EOF(l)
PRINT ASC(INPUT$(1,#1))
LET C=C+1:IF C=10 THEN PRINT:LET
C=0
WEND
CLOSE#l
END
```

Dosya açma işlemlerini OPEN komutunu incelerken daha rahat anlayacaksınız. Örnekte varolan bir ADRES dosyası kullanılıyor ve WHILE NOT EOF koşulu ile işlemin dosya sonu olana kadar yapılması isteniyor. Dosya sonu olduğunda ise, END komutu ile program sona eriyor.

ERASE KOMUTU:

Kullanım Şekli: ERASE ***dizi-****değişken-listesi*

Dizileri bellekten siler. DIM komutu ile oluşturulup içine bilgi saklanan diziler bellekte silininceye ya da makina kapatılıncaya kadar saklanır. Ancak henüz açılmamış bir dizi silinmek istenirse, bir hata mesajı alınır.

Örnek:

```
ERASE Dizi
```

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın.....

SMART DISK

Cem GENCER

Bu programla track'ların derinliklerine inebilir ve buradaki bilgilerle oynayabilirsiniz. Program temelde tek ana menüden oluşuyor. Fakat buradaki iki farklı seçenekle ister directory ve dosya bilgilerini değiştirebilirsiniz, isterseniz de doğrudan sektörlere iner; buraların altını üstüne getirebilirsiniz. Herhangi bir menüyü kullanırken ya da Utilities fonksiyonlarında ***<HELP>*** tuşuna basarsanız, size o an kullanabileceğiniz tüm tuşlar listelenecektir.

SYSTEM MENÜSÜ :

SECTOR EDİTÖR <A>+<*> (A=sağ Amiga tuşu): Programın en önemli parçası olan sektör modülüne buradan girebilirsiniz.

DİRECTORY EDİTÖR *<A>+ <d> :* Directory ve dosya modülüne geçiş sağlar.

ABOUT SD: Programı pazarlayan firma hakkında kısa bilgi verir.

QUIT *<A>+<q>* : Programdan çıkışı sağlar.

DRIVE MENÜSÜ:

Bu menüde, çalışırken kullandığınız disket sürücüsünü belirleyebilirsiniz. Amiga*nın izin verdiği tüm disket sürücüleri kullanılabilir ve bunlar sistemdeki sürücü isimleriyle kısaca aşağıda listelenmiştir. Eğer seçtiğiniz disket sürücüsü mevcut değilse ya da burada disket takılı değilse program sizi uyarır.

DF0:*<A>+<0>*
DF1:*<A>+<1>*
DF2:*<A>+<2>*
DF3:*<A>+<3>*

UTILITIES MENÜSÜ :

Burada ufak tefek bazı yardımcı program modülleri mevcuttur.

FORMAT ALT-MENÜSÜ :

Tracks: Program size emin olup olmadığınızı sorduktan sonra disketin formatlanacak track'ının başlangıç numarası ile bitiş numarasını sorup format işlemine başlar. Formatlama sırasında herhangi bir hata ile karşılaşılırsa bu size bildirilecektir.

Disk: Burada da emin olup olmadığınız sorulduktan sonra disket ismi girmeniz istenir ve disket komple formatlanarak ismi sizin belirlediğiniz yeni isimle değiştirilir.

VERIFY ALT-MENÜSÜ :

Sectors: Kontrolü yapılacak sektörlerin başlangıç ve bitiş sektör numaralarını girdikten sonra bu sektörlerdeki bilgiler üstüste birkaç defa okunarak ilk okunan bilgilerle kontrol edilecek ve sektördeki bilginin doğru olup olmadığı anlaşılacaktır. Eğer bilgilerden en az biri fark etmişse sektörde bir bozukluk var demektir.

Tracks: Kontrol işlemi sektörde olduğu gibi yapılır. Yine başlangıç ve bitiş track numaralarını girin.

Disk: Burada tüm disket sektör sektör taranarak kontrol edilir ve hatalı track'lar ekranda gösterilir.

COPYALT-MENÜSÜ:

Bir disket sürücüsünden diğerine bilgi kopyalamak istediğinizde bu menü işinizi görecektir. Fakat buradaki fonksiyonların hepsi en az iki disket sürücüsüyle çalışırlar.

Sectors, Track, Disk: Bu üç fonksiyonu bir defada anlatacağım, çünkü buradaki fonksiyonlar birbirleriyle aynıdır. Değişen sadece bilgi birimidir.

Bu üç fonksiyondan birini seçtiğinizde menüler değişecektir. Ekrandaki menünün başlığı Copy olacaktır. Kopyalama menusunun fonksiyonları aşağıdadır.

Source:	**Target:**
Kaynak sürücüsü	*Kayıt sürücüsü*
DF0: <A>+<0>	DF0: <A>+<4>
DF1:< >+</>	DF1:< >+<5>
DF2: <A>+<2>	DF2: <A>-K6>
DF3: <A>-K3>	DF3: <A>+<1>

Start: İşlemi başlatan bu fonksiyonu *<A>+<s>* tuşlarıyla da kullanabilirsiniz.

Quit: Program modülünden ana menüye geri dönmenizi sağlar. Gerekli tuş kombinasyonu <A>+<<7>'dur.

Her üç kopyalamada da işlemin gerçekleşeceği bölgeyi belirlemek için size başlangıç ve bitiş sektör/ track'larını soracaktır. Buraya gerekli yanıtları girdikten sonra işlemimiz gerçekleştirilecektir.

Kopyalama alt-menüsünün son fonksiyonu da bir disket sürücüsünden diğerine program ya da bilgi dosyası kopyalamaya yaramaktadır. Bu fonksiyonu seçtiğinizde karşınıza çıkacak olan pencerede kopyalanacak dosyanın ismini belirleyebilirsiniz. Hemen ardından birincisiyle hemen hemen aynı olan bir pencere daha çıkacaktır. Burada da dosyanın nereye hangi isim altında kaydedilmesi gerektiğini tanımlayabilirsiniz.

CALCULATOR:

Programda ufak hesaplamalar gerektiğinde hesap makinası hemen imdadımıza yetişiyor. Fonksiyonu seçtiğinizde karşınıza hesap makinası şeklinde bir pencere çıkacak. Burada yapabileceğiniz 4 işlemle ile sınırlanmış, fakat hesap makinamızın değişik sayı sistemleri arasında çeviriler yapmak için de fonksiyonları mevcut. Bu sayı sistemleri Binary (ikili), Octal (sekizli), hexadecimal (onaltıh) ve decimal (onlu)'dir. Ayrıca yapılan hataları da silebilmek için fazladan üç tuş var. Bunlardan ilki olan 'CLR' yapılan tüm işlemleri hafızasından atar. 'OV ise herhangi bir hesaplama hatası olduğunda karşınıza çıkacak olan "Error" mesajını silmekte faydalı olur. 'DEL' girilen son basamağı silmenize yarar. Burada tüm girişleri mouse ile yapabilirsiniz. Daha rahat ve hızlı çalışmak isteyenler klavyeyi kullanmalılar. Aşağıda kullanabileceğiniz tüm tuşlar listelenmiştir.

<F1> - Binary hesaba geçiş

<F2> - Octal hesaba geçiş
<F3> - Hexadecimal hesaba geçiş
<F4> - Decimal hesaba geçiş
<F9> - CLR işlemi
<F10> - CA işlemi (ERROR mesajı çıkarsa bunu siler)
<DEL> - DEL işlemi
<ENTER>/<RETURN> - Sonuç alma (=)
<cursor yukarı> - Toplama işlemi
<cursor aşağı> - Çıkartma işlemi
<cursor sola> - Çarpma işlemi
<cursor sağa> - Bölme işlemi

Nümerik klavyeden ve ana klavyeden tüm sayısal tuşlar ve hexadecimal işlemler için a, b, c, d, e ve f tuşlarını da kullanabilirsiniz.

SALVAGE FILES:

Burada belli bir dosyanızda disket yüzünden ufak arızalar oluşmuşsa bunu (mümkün olduğunca) kurtarmanızı sağlar. Kurtarılan dosyayı kaydetmek için ikinci disket sürücüsü gerekmektedir. Bu fonksiyonu seçtiğinizde menü değişecektir. Burada Source ile bozuk dosyanın bulunduğu disketi hangi disket sürücüsüne takmak istediğinizi belirleyebilirsiniz. Target ise kurtarılan dosyanın kaydedileceği disketi bulunduran sürücüyü tanımlamak için kullanılır.

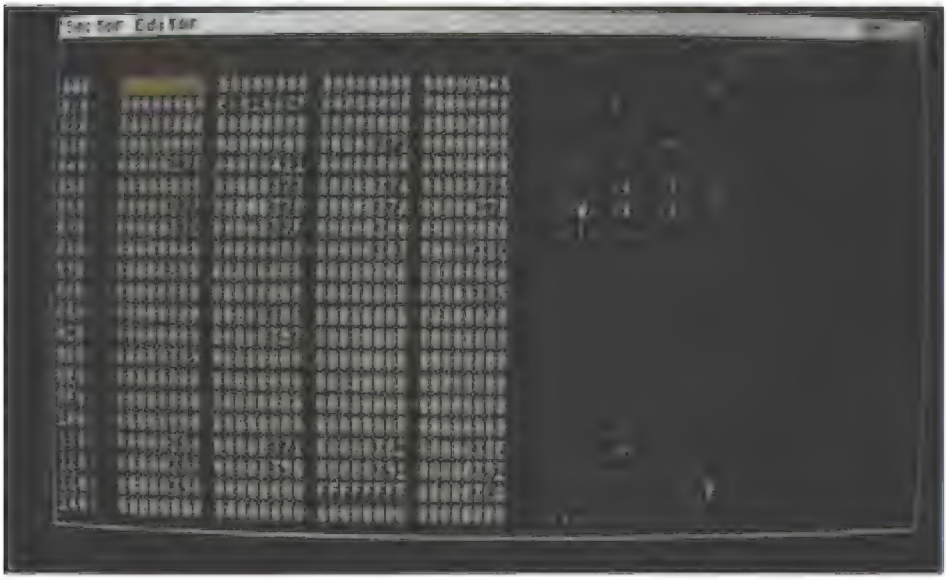
Source:	Target:
DF0: <A>+<0>	DF0: <A>+<4>
DF1: <A>+</>	DF1: <A>+<5>
DF2: <A>+<2>	DF2: <A>+<6>
DF3: < >+<3>	DF3: < >+<7>
Start : <A>+<s>	

Kurtarma işlemini başlatır. Karşınıza çıkacak olan pencerede kurtarılacak olan iosyanın adını belirlemelisiniz. Dosyaya ait bilgileri barındıran tüm sektörler teker teker taranarak gerekli yerler düzeltilmeye çalışılacaktır. İşlem bittiğinde kurtarılan dosyanın çalışıp çalışmamasını garanti edemem. Fakat eğer bir bilgi dosyasını kurtarıyorsanız dataların çoğunu kurtarabilir ve bunları tekrar kullanabilirsiniz. Ana menüye dönmek için Quit'i seçmelisiniz.

BITMAP:

Bu fonksiyonu seçtiğinizde disketteki boş ve dolu yerleri gösteren Bitmap block yüklenecek ve sizin anlayabileceğiniz bir şekilde ekrana basılacaktır. Ekranın en üstünde o an bakılan disketin ismi ve Bitmap block'unun doğru olup olmadığına dair bilgi yazılı olacaktır. Block doğru ise tanda 'True' hatalı ise 'False' yazılacaktı: Eğer hatalı ise bunu tamir etmelisiniz. disketlerdeki hatalar yazısını bulup, orada 'Diskdoctoor' ile anlatılanları uygulamalısınız.

Ekranda disket isminin olduğu satırın hemen altında "Free blocks' ve 'Used blocks yazılı olmalıdır. Bunların yanlarında da iki farklı renkte kutu vardır. Bu renkler blockların boş yada dolu olduğunu tanımlamakta kullanılır. Peki block'ları nasıl bulacağız. Ekranda iki tablo gözükmektedir. Bunlardan üstteki; 0. kafaya denk gelen block'lan, aşağıdaki ise 1. kafaya karşılık düşen block'lan temsil ederler. Dikey kolonlar 0 ile 79 arası numaralandırılmışlardır ve track'lan temsil ederler. Yatay satırlar ise O'dan 10'a kadar numaralandırılmışlardır ve sectörleri temsil ederler. Ekranın sağ üst köşesindeki 'Exit' kutucuğu tekrar ana menüye dönmenizi sağlar.



SECTOR EDİTÖR:

Ana menüden Sector Editör fonksiyonunu seçerseniz menü ve ekran tümüyle değişir ve programın en önemli modülüne girersiniz. Burada, yukarıda da belirttiğim gibi sektörlerdeki bilgiyi doğrudan doğruya inceleyip istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Ekranın en tepesindeki iki satırda o an buffer'da yüklü sektör ve disket hakkında kısa bilgiler yer almaktadır. Track, sector ve head ile disketten yüklenmiş olan sektörün yeri hakkında bilgi edinebilirsiniz. Block sayısı da sektörün numara sini (0-1759) belirtir. Bunun hemen yanında da o sektörün o anki kontrol toplamı gözükmektedir.

İkinci satırda ise disketin ismi ve sektörün tipi hakkında bilgiler yer almaktadır. Sektör tiplerini gelecek sayılardan birinde detaylı olarak açıklayacağım, fakat kısaca tanımlamak gerekirse sektör tipinden sektörün bir dosyanın ana bilgi sektörü mü ya da data sektörü mü olduğunu ve sektörün bir direetory'e mi, yoksa bir dosyaya mı ait olduğunu anlayabiliriz.

SECTOR MENÜSÜ :

ENTER ALT-MENÜSÜ :

TSH <A>+<d> : İncelenecek sektörün numarasını track, sektör ve kafa formatında vermenizi sağlar.

Block <A>+<e> : Sektör numarasını block olarak (0-1759) girmenizi sağlar.

SECTOR ALT-MENÜSÜ:

Read <A>+<g> : Sektör numarasını Enter menüsünde belirlediğiniz şekilde girdikten sonra, bu sektörü buffer'a yükleyerek ekranda gösterir.

Write <A>+<w> : Daha önceden yüklenmiş ve değiştirilmiş bir sektörü diskete geri yazmanızı sağlar. Emin olup olmadığınız sorulduktan sonra kaydetmeden önce kontrol toplamını düzeltmek için karşınıza çıkacak soruya Evet (Y) cevabı vermelisiniz. Bir sektörü değiştirdikten sonra kontrol toplamını düzeltmezseniz diskette ufak bir bozukluk oluşacaktır. Diskdoctor kullanılarak bu bozukluğu tamir edebilirsiniz.

Load: Yüklenilen sektörü isterseniz daha sonra da incelemek için diskete dosya olarak kaydedebilirsiniz. Bu menü fonksiyonu daha önceden kaydedilen bir sektörü buffer'a yüklemek için kullanılır.

Save as: Yüklenmiş olan sektörü diskete dosya olarak kaydetmek için kullanılır.

Save: Eğer 'Save as' ile bir sektörü kaydedip bunu değiştirmişseniz ve tekrar aynı isimle kaydetmek istiyorsanız bu fonksiyonu kullanabilirsiniz.

Root <A>+<r> : Disketin root block'u denilen yerine gitmeniz için kullanılır. Root block'u disketin en önemli yeridir. Burada ana direetory hakkında bilgi bulunur. Burası silinirse normal şartlar altında disketteki programların hiçbiri yüklenemez. Fakat eminim çoğunuz tekrar Diskdoctor'ı kullanmanız gerektiğini biliyordur.

Parent <A>+<p> : Root block'a gittikten sonra tekrar kaldığınız yere geri dönmenizi sağlar.

BUFFER ALT-MENÜSÜ:

Clear <A>+<f> : Ekranda görülen sektör bilgilerini 0 yaparak siler.

Checksum <A>+<c> : Buffer'da yüklü olan sektörün kontrol toplamını çıkanr. Bu sayede bir sektördeki bilginin bozulup bozulmadığını anlayabiliriz. Checksum'ı hesaplanılmadan bir sektörü diskete yazarsanız bu disket daha sonra sizden Diskdoctor'u kullanarak tamir etmenizi isteyecektir. Ekranda belirecek pencerede yine checksum'ı kullanmak isteyip iste-

mediğiniz sorulacaktır. En üst iki satırda kontrol toplamını görebilirsiniz.

Link *<A>+<l>* : O an bulunduğunuz sektörün numarasını aklında tutarak başka bir sektör gösterim ekranına geçmenizi sağlar. Daha sonra Backlink fonksiyonunu kullanarak geri dönebilirsiniz.

Backlink *<A>+<b> :* Yapılmış olan Link işlemini geri alır. Bu sayede kaldığınız sektöre geri dönebilirsiniz.

Search *<A>+<s>* : Burada disket içinde belli bir karakter ya da bilgi dizisini arattırabilirsiniz. Size arama işleminin yapılacağı bölgenin başlangıç ve bitiş sektör numaralan sorulacaktır. Ardından gelen soru ile arama işlemini ASCII yazı dizisi ya da hexadecimal sayı dizisi olarak yapabilirsiniz. Bunun için 'A' (ASCII) ya da 'H' (Hexadecimal) tuşlarını kullanmalısınız.

Bundan sonraki satırda daha önce arama işlemi yaptırdıysanız o zaman aranan karakter ya da sayı dizisi görülecektir. 'Enter search data' yazan satıra da aranacak bilgiyi girmeniz gereklidir. Arama sırasında aranan dizi bulunduysa olomatik olarak o sektör buffer'a yüklenecek ve gösterilecektir. Cursor da aranan dizi üzerinde olacaktır. Edit ASCII işlemini de kullanarak bir disketteki yazıları Türkçeleştirmek mümkün.

TO DIR EDİT : Sektör editör modülünü terkederek directory modülüne geçmenizi sağlar.

Quit *<A>+<q>* : Ana menüye dönmenizi sağlar. Fonksiyonu tuş kombinasyonu ile çağırırken dikkat edin, ana menünün de çıkış tuşlan aynı olduğundan bu tuşlara biraz fazla uzun bastığınızda programdan istemeyerek çıkabilirsiniz.

EDİT MENÜSÜ :

Bu menüdeki üç seçenek ile değiştirme işlemlarini hexadecimal sayılar olarak mı, yoksa ASCII yazı olarak mı yapılacağını belirleyebilirsiniz.

ASCII EDİT *<A>+<2>* : Edit fonksiyonunu aktif hale geçirir. Bu sayede ekrandaki bilgileri (örneğin yazılan) ASCII yazı olarak değiştirebilirsiniz.

HEX EDİT *<A>+<j>* : Edit işlemini açarak değiştirmelerin hexadecimal sayılar olarak yapılmasını sağlar.

EDİT OFF *<A>+<o>* : Edit fonksiyonunu kapar. Değiştirme yapmadığınız zaman bu fonksiyonu kullanarak Edit modunu kapamanızı tavsiye ederim, eliniz yanlışlıkla bir tuşa çarparsa cursorun bulunduğu yerdeki bilgiler istenmeden değiştirilecektir. Edit modu kapalıyken klavyeden istediğiniz menü fonksiyonun çağırabilirsiniz.

DRIVE MENÜSÜ :

İşlem yapılacak disket sürücüsünü belirlemekte kullanılır.

UTILITIES MENÜSÜ :

Buradaki tüm fonksiyonlar ana menüdeki Utilities menüsüyle aynı olduğundan geçiyorum. Sadece yazıcı çıkışı sağlayan Printer fonksiyonu (<A>+< > >) seçilebilir hale gelmiştir. Yazıcıyı kullanarak o an buffer'a yüklü olan sektörün içeriğini kağıda basabilir ve böylece daha rahat inceleyebilirsiniz.

DISPLAY MENÜSÜ:

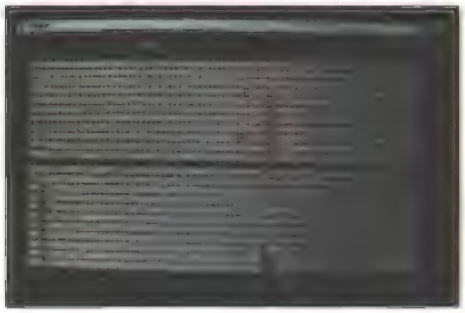
SIZEALT-MENÜSÜ:

Ekranda sayısal kısımda görülen bilgileri byte *(<A>+<x>)*, word *(<A>+<y>)* ya da long-word *(<A>+<z>)* cinsinden yazılmasını sağlar.

STYLE ALT-MENÜSÜ:

Ekranda bilgilerin sadece hexadecimal (<A>+<r>) mi, hem hexadecimal hem ASCII yazı olarak *(<A>+<u>)* mı yoksa sadece ASCII yazı olarak gösterilmesini (<A>+<v>) belirlemek için kullanılır.

DEFAULT :'Size' ve 'Style' parametrelerini programın ilk çalıştığı hale getirmek için ya da o an seçilmiş 'Size' ve 'Style' parametrelerini diskete kaydetmek için kullanılır. Save kutucuğunu seçerseniz parametreler programın bir dahaki çalışmasında otomatik olarak ayarlanmak üzere diskete kaydedilecektir. Eğer disket sürü-



cüsünde programı yüklediğiniz disketten başka bir disket bulunuyorsa sizden ana disketi yazılmaya karşı korunmamış olarak takmanız istenecektir. Reset kutucuğu sayesinde programın Size ve Style parametrelerini açılış sırasındaki konumlarına getirebilirsiniz. Cancel kutucuğu ise kayıt ya da değiştirme yapmadan işlemi iptal eder.

Sektör editöründe kullanabileceğiniz fonksiyonlar ve menüler bu kadar. Eğer Edit menüsünden Edit Off fonksiyonunu kullanarak Edit modunu kapamışsanız klavye yardımıyla menü fonksiyonlarını çağırmanız mümkün. Aşağıda kullanabileceğiniz tüm tuşlar ve kısa anlamlan listelenmiştir.

a ... ASCII yazı değiştirme modunun açılması *(<RETURN>* ile kapatılır)
c ... Kontol toplamı hesaplanarak sabit lenir.
g ... Sektör numarasını değiştirme
l ... Link fonksiyonu
p ... Bir önceki sektöre geri dönüş
r ... Disketin root sektörüne geçiş
w .. Buffer'daki sektörü diskete geri yazmak
- ... Bir sektör geri gidiş
> ... Sektörün sonuna gidiş
TAB ... HEX / HEX-ASCII /ASCII modlannı değiştirme
b... Backlink işlemi
f... Buffer'ı temizleme
h ... Hexadecimal edit modunu açma *<RETURN>* ile kapama
n ... Daha önceden Search fonksiyonun da girilen karakter dizisini aramaya devam etme
q ... Ana menüye gidiş
s ... Search (arama) fonksiyonu
+ ... Bir sektör ileri gitmek
< ... Sektörün başına gidiş
HELP... tuşları gösteren ekranı gösterir.

DİRECTORY EDİTÖR .Geldik programın ikinci modülüne, disket editörüne. Burada directory ve dosyalar ile bazı bilgileri değiştirebilirsiniz. Dosya ve directory'lerin protect flaglarını değiştirerek başkalarının hazırladığınız dosyalan bozmasını ya da silmesini engelleyebilirsiniz. Dosyanın yaratılış ismini, tarihini ve/veya saatini değiştirebilir ya da bir dosyaya ait sektörleri bularak dosya içindeki bilgileri dolaylı bir şekilde olsa da değiştirebilirsiniz.

Disket sürücüye disket taktığınız zaman bu disketin ana directory'si hemen okunacak ve listelenecektir. Bu directory listesinin en solundaki ok işareti işlem yapılacak dosya ya da directory'i gösterir. Ok tuşunu başka bir dosya/ directory üzerine getirmek için *<cursor yukarı>* ve *<cursor aşağı>* tuşlannı kullanmalısınız.

DİRECTORY MENÜSÜ :

DİRECTORY ALT-MENÜSÜ:

New *<A>+<d>* : Ok işaretinin üzerinde bulunduğu directory'e girmenizi sağlar. Girdiğiniz directory'nin içeriği ekranda listelenecektir.

Previous *<A>+<p>* : Bir alt directory'e girdinizse tekrar bir üst directory'e dönmek için kullanılır.

Root *<A>+<r>* : Disketin ana directory'sini görebilirsiniz.

Save as ... : Ekranda gözüken directory'i diskete ASCII yazı dosyası olarak kaydeder.

Save : Directory'i en son kayıt ismini kullanarak diskete kaydeder.

ROOT BLOCK *<A>+<b>* : Root block'unda kayıtlı bilgileri verir. Buradan diskette kalan boş yeri byte olarak öğrenebilirsiniz.

MARK <A>+<m> : Bir işlemi birçok dosya üzerinde yapabilmek için kullanılır. Bunları ya teker teker uğraşarak yapabilirsiniz ya da dosyaların hepsini işaretlersiniz ve işlemi yaptığınızda işlem işaretlenen tüm dosyalar için geçerli olur. Dosya işaretlemek için bu fonksiyonu kullandığınızda ok işaretinin bulunduğu dosya ya da directory isminin başına bir <*> işareti konur.

Mark işlemini mouse'la da gerçekleştirebilirsiniz. Bunun için istediğiniz dosya/ directory'nin bulunduğu satıra klik etmeniz yeterlidir. Aynı satıra ikinci bir klik ise işareti kaldıracaktır.

UNMARK *<A>+<u>* : Bu fonksiyon, işaretli bir dosyanın işaretini kaldırır.

FOLLOW <A>+<f> : Ok işaretinin üzerinde olduğu satıra ait olan sektörler disketten aranır. Bunlar bulununca karşınıza sektör editörün penceresine benzer bir pencere çıkacaktır. Burada dosya ya da directory'e ait tüm sektörleri teker teker görebilirsiniz. Dilerseniz sektör editörüne doğrudan geçip istediğiniz bilgiyi değiştirebilirsiniz. İnceleme ekranında kullanabileceğiniz tuşlar ve anlamlan aşağıda listelenmiştir.

e ... Bir sonraki dosya
s ... Sektör editörüne geçiş
- ... Bir önceki sektörün okunması
+ ... Bir sonraki sektörün okunması
<... Sektörün başı
>... Sektörün sonu
q ... Programdan çıkış
TAB ... HEX/ASCII bilgi görüntüleme modlannı değiştirmek
ESC ... İnceleme ekranını terk ederek directory editörüne dönüş
HELP ... Tüm tuş fonksiyonlarının listelenmesi

FOLLOW MARKED <A>+<*> : Markalanan dosyaların sırayla incelenmesi için bu fonksiyonu kullanmalısınız.

VERIFY FİLE <A>+<?> : Bir dosyaya ait sektörlerin bozuk olup olmadıkları araştırılarak karşılaşılan bozukluklar ve verleri size ekranda bildirilir.

VIEW FİLE <A>-<v> : Ok işaretinin üzerinde bulunduğu dosya bir ASCII yazı dosyasıysa bunun içeriğini görmeniz sağlanır.

TO SEC EDIT : Sektör editörüne doğaldan geçiş sağlar.

QUIT <A>+<q> : Programdan çıkışı sağlar.

EDIT MENÜSÜ :

NAME <A>+<n> : Ok işaretinin üzerinde olduğu satırdaki dosya ya da directory'nin ismini belirlemenize yarar.

PROTECTION <A>+<s> : Dosya ya da directory'nin koruma flaglarını değiştirmenize yarar. Kullanabileceğiniz protect flaglan aşağıda kısaltmaları ile listelenmiştir. Bunlardan açık bırakmak istediklerinizin kısaltmalarını sırayla girmeniz gereklidir.

r ... Read only ... sadece okunabilir dosyalar için
w ... Write enable ... Dosyanın tekrar kaydına izin vermek için
e ... Edit enable ... Dosyanın edit edilebilmesi için
d ... Deleteable ... Dosyanın silinmesini engellemek için

TIME <A>+<t> : Üzerinde bulunduğunuz dosya ya da directory'nin yaratılış zamananını değiştirmek istediğinizde bu fonksiyonu kullanabilirsiniz. Zamanı saat:dakika:saniye' forman ile girmeniz gereklidir.

DATE <A>+<y> : Dosya ya da directory'nin yaratılış tarihini değiştirebilirsiniz. Bunun için ok işaretini gerekli dosya/directory ismi üzerine getirin ve fonksiyonu kullanın. Tarihi girerken 'gün-ay-yıl' formatını kullanmalısınız.

RENAME <A>+<g> : Dosya ya da directory ismini tekrar değiştirmek istediğinizde bu fonksiyonu kullanmalısınız.

DELETE <A>+<x> : Bu fonksiyon, üzerinde bulunduğunuz dosyayı disketten silmek için kullanılır.

DELETE MARKED <A>+<a> : Markalanmış tüm dosyalan silmek için kullanılır.

DRIVE MENÜSÜ:

Burası işlemler için kullanılan disket sürücüsünü belirlemek için kullanılır.

UTILITIES MENÜSÜ:

Sektör editöründe olduğu gibi bu Utilities mönüsü de ona menüdekiyle aynıdır.

DİSKETİN YAPISI HAKKINDA KISA BİLGİLER :

Track: Disket yüzeylerinde bilginin kolay bulunabilmesi amacıyla, pratikte yüzey 80 eşit parçaya bölünmüştür. Bu parçalann her biri değişik boyutlardaki halkalara benzerler. Bu halkalar, taşıyabilecekleri kapasite minimum 5.5 KByte olmak üzere hazırlanmıştır. En küçük halka (track) en içtekidir ve tam 5.5 KByte uzunluğundadır. Giderek dışa gidildiğinde halka boylan da büyüyeceğinden kapasiteleri de artacaktır. Fakat Amiga, yüzeydeki her track'in 5.5 KByte'ını kullanmaktadır. Arta kalan bölüm ise boyutu belli olmadığından kullanılamaz ve buna da GAP (GAP projesiyle kanştırmayın!) boşluğu adı verilir. Track'ler en dıştaki 0 olmak üzere 0 ile 79 arası numaralandırılır. Bazı programlarda 80 ve daha yukarısında da track izleri bulunmaktadır. Fakat 79'un üzerindeki track'lar pek sağlıklı değillerdir. Nedeni ise bu fazladan track'ların yüzey lakesi bulunmayan bölgeye yazılmasıdır.

Sektör (sector).Her track kendi altında 11 eşit parçaya bölünmüştür. Bu sayede bir dosyanın parçalan için 5.5 KByte'lık bölüm değil de 512 Byte'hk bölümler kullanılmaktadır. Arta kalan boş bölgelerin boyutlan ise 512 Byte'ın altında kalacak şekilde sınırlandırılmıştır.

Kafa (head) : Disketin her iki yüzeyine de aynı anda erişebilmek için Amiga'nın disket sürücüsüne birbirine karşılıklı iki okuma/yazma kafası monte edilmiştir. Bunlardan üstteki 0, alttaki ise 1 numaralı kafadır.

Formatlama işlemi: Disketin (fabrikadan çıkış esnasında) yüzeyindeki manyetik parçacıklar dağınıklardır ve hiçbir bilgi taşımazlar. Bunların bilgi taşımasını v% saklamasını sağlamak için bu manyetik parçacıktan düzenlememiz gereklidir. Aynca her farklı marka bilgisayarın da disket kayıt kapasitesi ile track uzunluklan farklı olacağından track ve sektör izlerini bilgisayarımıza göre düzenlememiz gereklidir. Bunu da formatlama işlemiyle yapabiliriz. Bir disket formatlandıktan sonra içindeki tüm bilgiler silinmiş ve sektörler sıfırlarla doldurulmuş olur.

Root block: Disketin ismi, directory'leri bulunduran sektörlerin konumlan gibi önemli bilgileri taşır ve her disketin 880. sektöründedir.

Boot block: Disketin (sürücüye takıldığında) ROM'dan sistemi yüklemesi ve açılışı yapması için gerekli önemli bilgileri taşır ve her zaman disketin 0. ve 1. sektörlerindedir.

Evet sınınm bu açıklamalardan sonra rahatlıkla disketlerin altını üstüne getirebilirsiniz.

AMIGA ASSEMBLER

ÖMER SİNAN ***POLAT***

Merhaba Assemblercılar. Yazı dizimize, geçen sayıdaki son örneğimizin açıklaması ile devam ediyoruz.

Program örneğimizin ilk iki satırını geçen sayıda anlatmıştık. Şimdi, üçüncü satın kaldığımız yerden itibaren incelemeye devam edelim.

Üçüncü satıra, hatırlama mahiyetinde bir göz gezdirin. Buradaki Cmp komutunun işlevi şu şekildedir:

Karşılaştırma komutunu (Cmp) kullanarak P harfinin ascii kod karşılığı olan hexdecimal $50 veya decimal 80 değerini, A0 adres registerinde bulunan adresin gösterdiği hafıza adresindeki sayı ile karşılaştırıyoruz. Programımızı düşünürsek; buradaki A0, ilk girişte buffer bölgemizin başlangıcını ifade etmektedir. Bu komut ile biz, ilk byte'ın P harfi olup olmadığını kontrol ediyoruz. Bu adreste duran sayının P olup olmamasına göre işlem sonucundaki etki değişecektir.

Bu işlemin sonucu, bir alt satırda değerlendirilecek.

SATIR-4: *BNE L2*

İşlemci, bir önceki komutun system flagları üzerinde bıraktığı etkiyi buradan okuyarak durumu inceler ve olumlu bulursa işlem akışı Bne komutundan bir sonraki komut ile devam eder. Yukarıdaki işlemin sonucu olumsuz çıkarsa, Bne komutunun gösterdiği adrese atlama yapılır.

SATIR-5: *CMP.B #"E",1(A0)*

İşlemcinin buraya gelebilmesi için, bir üst satırdaki bne komutundan kurtulması gerekmektedir. Programdaki ikinci cmp komutu ile A0 adres registerindeki sayıya bir değer daha ekleyerek, şu sonuca varıyor:

Bu komut işleme girdiği anda, A0'ın içerdiği değer buffer değeridir. Bu komuttaki 1 (A0) değeri ise buffer+1'i temsil etmektedir. İşlemci, prgramın ilk turunda buffer+1 adresindeki değerin E harfi olup olmadığını kontrol etmektedir.

SATIR-6: *BNE L2*

Yukarıdaki işlemin sonucu olumlu ise, yani harf bulunmuşsa bir sonraki komuta, bulunmamış ise L2 label'ına atlama yapılır.

SATIR-7: *CMP.B #"R",2(A0)*

İşlemci buraya kadar geldiğinde, aratma yaptığımız ilk iki harf bulunmuş demektir ve üçüncü harfin R olup olmadığını kontrol ediyoruz. Tabii ki 2(A0) ifadesi, ilk turda buffer+2 değeri taşıyor. Bir başka deyişle; A0'ın içeriğindeki değerin, 2 fazlasını ifade ediyor. Buna ek olarak, iyi huylu Cmp komutu A0+2'ye bakarak R haifi olup olmadığım karşılaştırır. Her zaman olduğu gibi bu işleminde sonucu bir alt satırda değerlendirilecektir.

SATIR-8: *BNE L2*

Üçüncü harfin bulunması ile, bne komutu işleyişe bir alt satırdan devam eder. Eğer bulunamazsa L2 'ye atlanarak devam edilir.

SATIR-9: *CMP.B #"1",3(A0)*

Aranacak karakter dizisinin dördüncü ve son harfi olan I'nın P harfinden uzaklığı olan +3'üncü adrese bakılır. Ve sonuç system flaglarına gönderilir.

SATIR-10: *BNE L2*

İşlemcinin bu satırdaki hareketi şöyledir: Son harf de bulunacak olursa, bir alt satıra git. Bulunmazsa L2'ye atla.

SATIR-11: *JMP 13*

Bu satırda, artık aratma yaptığımız karakter dizisini bulduk demektir. L3 label'ının gösterdiği adrese atlayarak oradaki RTS ile programdan çıkılır.

SATIR-12: *L2: ADD.L #1A0*

Programda 4 defa kullandığımız bne komutunun hedefi, işte bu satırdır. Görevi, AO adres registerindeki değeri bir artırmaktan ibarettir.

SATIR-13: *CMP.L Al A0*

Bildiğiniz gibi, programın başında Al registerine bufferend değerini göndermiştik. Burada da bir önceki satırda yaptığımız işlem sonucu olan A0'ın değeri ile Al'i karşılaştırıyoruz. Amacımız tabii ki aratma yapılan bölgenin sonunun gelip gelmediğini kontrol etmek.

SATIR-14: *BNE Ll*

Burada, üst satırın sonucu değerlendiriliyor. Sonuç olumlu ise (yani A0 ile Al adres registerlerinin karşılaştırıldıklarında ortaya çıkan işlemin sonucu) program 15.'inci satıra gelir ve durur. Böylece kısa programımız aratılan karakter dizisinin bulunamadığı sonucuna varır.

SATIR-15: *L3: RTS*

Bu komut programdan çıkışı sağlar.

SATIR-16: buffer: dc.b "ABCHG KPOIDFPEGFGDPERIDFfJEH^ETRYREY"

Arama yapılacak hafıza bölgesi burası olmaktadır. Byte olarak tanımlanan bu bölge, aynı zamanda ascii kodlama olarak bir dizi karakterler içermektedir.

SATIR-17: *bufferend:*

Buffer olarak isimlendirilen bölgemizin sonunu gösteren label'dır. Bu satırdaki label; işlemcinin, programın akışı esnasında son olarak okuyacağı adresin tanımlaması için konmuştur.

Son örnek programımızı genel olarak özetlemek gerekirse:

A- İlk iki satırda, arama yapılacak bölgenin başlangıç ve bitiş adreslerini A0 ve A1 adres registerlerine yerleştiriyoruz.

B- Üçüncü satırdan itibaren programımızın arama döngüsü başlıyor. Üçüncü satırdaki Cmp komutu ile, A0'daki yeni buffer bölgemizin ilk byte'ının P harfi olup olmadığı kontrol ediliyor. Sonuç hayır ise, A0'daki değer (yani, programa başlarken söz konusu bölgenin başlangıcını temsil eden değer) bir artırılarak (satır 12'deki Add komutu yardımı ile) üçüncü satıra geri dönülür ve yeni adreste (arama bölgesinin ikinci byte'ında) P harfinin ascii kodu aranır. Bulamadığımızı düşünelim. İşlemci P harfini bulana kadar 3-4-12-13-14 döngüsünde gidip gelecektir. Tabii A0'daki, yani değişken olarak kullandığımız bu registerdeki değeri her turda bir değer artırarak işleyişe devam etmektedir.

Bu döngü esnasında, üçüncü satırın P harfine rastladığını düşünelim. Buradan itibaren de döngünün akışı çok basit bir mantık ile olmaktadır. İşlemci, şimdi beşinci satırdaki cmp komutu ile E harfinin P'den sonra gelip gelmediğini kontrol ediyor. 5. satırdaki karşılaştırmanın da 6. satırda olumlu karşılandığını ve P-E harflerinin sıralı olarak arka arkaya bulunduğunu varsayalım. Şimdi işlemci, 7. satırda öngörülen R harfinin E'den sonra gelip gelmediğine bakıyor. Buradaki yönergenin de olumlu olduğunu düşünerek 9. satıra geliyoruz. Şimdi sıra, son harf olan I harfine geldi. Bu harfinde bulunup bulunmadığına bakılarak sonucunu iki türlü değerlendirmeye tabii tutuyoruz.

1- L2 label'ına gidilip yeni bir değer alınarak arama işlemine P'den itibaren devam edilir.

2- PERİ karakter dizisi bulunarak program durdurulur. Tabii sonuç adres (PERİ kelimesinin hafızadaki başlangıç adresi) AO'da durmaktadır.

Aslında arama programlarında bu tür bir döngü çok esnek kullanımlı olmasa da, belli bir formana sıkı sıkıya iş görmektedir. Ve aynı zamanda anlaşılabilirliği en kolay olan döngü olma özelliği taşımaktadır. Tabii aynı iş, binbir türlü rutinlerle de yapılabilir.

Evet. Şimdi size makina dilinden başka dillerde çok büyük zaman alan sıralama işlemlerine bir örnek vereceğim.

Örnek programımızda; bir hafıza adresindeki 10 adet değerin büyükten küçüğe göre sıralanmasını işleyeceğiz.

Yan sütunlardaki programa bir göz atın.

Şimdi sırayla satırların açıklanmasına geçelim.

SATIR-1: *START: LEA BUFFER,A1*

Programımızın başında, sıralama bölgesinin başlangıcını temsil eden buffer label'ının hafıza adresinin değerini Al registerine gönderiyoruz. Amacımız, her rutinde olduğu gibi rutinin ana öğelerini temsil eden sayı değeri veya adresleri registerler üzerinden kullanıp rahat bir çalışma ortamı yaratmak oluyor. Zaten başka türlüsü imkansız olurdu herhalde!

SATIR-2: *MOVE.L Al A0*

Bu satırda, sıralama bölgesinin başını temsil eden Al registerinin içeriğini A0 adres registerine kopyalıyoruz. Amacımız değişken olarak A0 registerini ve bölgenin başlangıcı olan adresi de Al üzerinden kullanmak olacaktır.

SATIR-3: *MOVE.L #10,D2*

Sıralanacak değerlerin sayısını burada D2 data registerine yüklüyoruz. Bu değer, bizim programımızda komutta belirtildiği gibi 10'dur.

SATIR-4: *MOVE.L D2,D0*

Şimdi D2 registerindeki sayıyı, D0 registerine kopyalıyoruz. Bilindiği gibi, D2 data registerindeki sayı sıralama yapılacak değerlerin sayısını ifade etmektedir.

SATIR-5: *SUBQ #2, D0*

Sıralama programımızın işleyişi esnasında, sıralama bölgesinden değerler sırası ile alınacak ve tek tek diğer değerler ile karşılaştırılacaktır. Tabii bu da bir döngü üe olabilir (7. satır ile 15. satırlar arasındaki döngü). •*

Döngüyü sağlayan DBRA komutu 10'dan işleme girdiğinde 0'da son bulacağından ve sıralanacak verilerin zaten ilk ikisi ilk turda işleme girdiğinden gerçek döngü sayısı eksi iki değer oluyor, işte D0'da sıralanacak veri sayısından 2 eksiltmemizin nedeni budur.

SATIR-6: *CLR.L D1*

İki değeri birbirleri ile karşılaştıracağız. Bu karşılaştırma sonrası, değerler birbirlerinden büyük veya eşit olmalarına göre yer değiştirebilirler. İşte kısa sıralama rutinimiz de, bu mantık ile çalışıyor.

Bu satır, aşağıdaki satırlarda göreceğiniz gibi bir göstergeç görevi yapacaktır. Görevi, yer değişecek değer olup olmadığını ve sıralama bölgesindeki son byte'a erişilip erişilmediği ifade etmektir.

SATIR-7: *L1: MOVE.W 2(A0),D3*

Bildiğiniz gibi, işlemci bu satırda A0 registerinin buffer değerini aldığını biliyor. 2(A0) ibaresi ile buffer bölgesindeki 2. word'nolu adresteki değeri alıp D3 registerine gönderiyor.

SATIR-8: *CMP.W (A0),D3*

Bu satırdaki işlem, A0 registerinin içeriğindeki değerin adresi ile D3 registerinin içeriğini karcılaştırıyor. Bu komutun programdaki görevi, buffer bölgemizdeki A0'nolu değer ile bir sonraki değeri karşılaştırmak.

SATIR-9: *BCC L3*

İşte bir branch komutu. Görevi; yukarıdaki komuttaki işlemin sonucu olan sayı, ilkinden büyük ya da eşit ise atlama yapılacak olan yere git (yani L3 label'ına) olmaktadır.

SATIR-10: *L2: MOVE.W (A0)JDl*

Bir üst satırdaki işlemin sonucunda karşılaştırılan değerler büyük ya da eşit olmadığında, işlemci bu satırdan itibaren icrasına devam edecektir. Word modunda kullanılan move komutu, A0 adres registerinin gösterdiği adresteki sayıyı alıp. Dİ registerine gönderiyor.

SATIR-11: *MOVE.W 2(A0),(A0)*

Buradaki move komutu ise, A0 adres registerindeki değerin iki fazlası olan değerin gösterdiği hafıza adresindeki değer ile yine A0 registerinin gösterdiği değerin değişimini ifade ediyor.

SATIR-12: *MOVE.W D1,2(A0)*

Move komutu, Dİ registerindeki word değeri A0 registerindeki değerin iki fazlasına koyuyor.

Son üç satırdaki komut birbirleri ile doğrudan alakalıdır. Çünkü karşılaştırılan sayılar büyük ya da eşit olmadığında, bu üç satır yardımı ile yerleri değiştiriliyor. Bu işlem şöyle olmaktadır: Birinci satırda ilk önce A0'daki değer Dl'e konmaktadır. Sonra A0'in gösterdiği değerden sonraki değer, ilk değer yerine konuyor (ikinci komut). Daha sonra üçüncü komut ile Dİ 'deki değer ikinci değer yerine konuluyor.

SATIR-13: *MOVEQ #1,D1*

Dİ registerine değerlerin yer değişimi yapıldığını belirtmek için 1 değerini gönderiyoruz. Aşağıda bunun kontrolünü yapacağız.

SATIR-14: *L3: ADDQ.L #2,A0*

İşlemci, yukarıdaki BCC komutunun sonucunda karşılaştırdığı sayılardan büyük veya eşit sonucu çıkarırsa, o anda sözkonusu değerin yerini sağlamlaştırmış demektir. Buradaki Add komutu yardımı ile bir sonraki word'un değerini A0 registerine yüklüyoruz.

SATIR-15: *DBRA D0,L1*

İşte meşhur döngümüzün kilit noktası. Değerler sırası ile büyükten küçüğe doğru bu döngünün filtresinden geçerek tablodaki gerçek yerlerini bulacaktır.

Komut gereği D0'daki değer 0'a ulaşıncaya kadar döngü L1 'ile bu satır arasında devam edecektir.

SATIR-16: *TST D1*

Sıralama yapılan bölgedeki en son byte'a ulaşıldığında ve ondan büyük olmadığı anda, Dİ registeri 0 değerinde olacaktır. Ama sıralama işleminin ortalarında devamlı L2 komut dizisine girilip devamlı değerlerin yerleri değiştiğinden, D1 registeri 1 değeri ile buradan çıkacaktır.

SATIR-17: *BNE START*

Bir üst satırın system flaglarına etkisini buradan okuyabiliriz. İşlemin sonucu aynen satır-16 açıklamasındaki gibi gerçekleşecektir.

SATIR-18: *RTS*

Programın nihayeti buradaki rts komutudur.

SATIR-19: *BUFFER:dc.w3,510,2,6,9,4,1,7,8*

Sıralama bölgesi ve karmaşık dizilmiş değerler işte karşınızda. Tabii programın sonucunda bunlar büyükten küçüğe doğru sırlanmış halde olacaklar.

Böylece kağıt üzerinde son örneğimizi vermiş oluyoruz. Artık gelecek sayıdan itibaren uygulamalı örneklere başlayabiliriz. Fakat daha önce örnekleri yazacağımız SEKA ASSEMBLER'i kullanmayı öğreneceksiniz. Gelecek sayıda görüşmek üzere!

ÖRNEK PROGRAM 5a :

```
1   START:  LEA     BUFFER.A1
2           MOVE.L  Al, A0
3           MOVE.L  #10,D2
4           MOVE.L  D2,D0
5           SUBQ    #2,D0
6           CLR.L   Dİ
7   L1:     MOVE.W  2(A0),D3
8           CMP.W   (A0),D3
9           BCC     L3
10  L2:     MOVE.W  (A0),D1
11          MOVE.W  2(A0),(A0)
12          MOVE.W  D1,2(A0)
13          MOVEQ   #1,D1
14  L3:     ADDQ.L  #2,A0
15          DBRA    D0.L1
16          TST     D1
17          BNE     START
18          RTS
19  BUFFER: dc.vv   3,5,10,2,6,9,4,1,7,8
```

Superbase PROFESSIONAL

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba... Mutlu bir yeni yıl dileyerek Superbase Professional tanıtımlarına devam ediyoruz. Hatırlarsanız, geçen ay Process menüdeki seçenekleri incelemeyi sürdürmüştük. Bu ay aynı menüdeki MAIL MERGE seçeneği ile Process Menü tanıtımlarına devam edeceğiz.

PROCESS MAİL MERGE

Çeşitli makinalarda database programlarını kullanmış ya da görmüş olanlarınız varsa, Mail Merge seçeneğinin sağladığı kolaylığı bilirler. Ama biz önce, seçeneği tanımayanlar için kısaca Mail Merge nedir ve ne için kullanılır açıklayalım.

Mail Merge, yazılmış bir mektubu kayıtlı bir database'deki kayıtların tümü veya bir kısmı için tek tek dökmek demektir. Özellikle resmi yazışmalarda çok yararlı olan bu seçenek, tüm adreslere tek tek aynı mektubu yazma hamallığını ortadan kaldırıyor. Mektup, Text Editör kısmında aynı formda hazırlanır, ancak isim ve adresler bir mailing listesi olarak tutulan Superbase dosyasından alınır. Yani Mail Merge işleminde ihtiyacının olan iki şey var:

. Mektubun gönderileceği isim ve adresler ile birleştirilecek bir mektup formu.
. Mektup gönderilecek tüm isim ve adresleri içeren kaynak database dosyası.

İsterseniz önce mektup formu yaratmaktan başlayarak MAİL MERGE seçeneğini inceleyelim.

Mektup Formu Yaratmak:

Bir mektup formu yaratmak için Superbase Professional'in Text Editörünü kullanacağız. Unutmadan, Superbase Personal versiyonunda Text Editör yoktur. Bir mektup formu yaratmaya geçmeden önce, Superbase'in Text Editörünü tanımamız daha uygun olacak değil mi?

TEXT EDİTÖR:

Mail Merge uygulamaları için mektup formları yaratmak dışında, database kayıtları ile ilgili uzun yazılar yazıp bir external dosya gibi kullanılmak üzere saklamaya olanak sağlar. Yazı, kısacık bir not olabileceği gibi rapor uzunluğunda bir mektup da olabilir. Tabii ki bir kelime işlem programı yerine kullanılamaz ve bir kelime işlem programındaki tüm özellikleri burada göremezsiniz.

Text Editör penceresi, Project Menüden Text seçimini yaptığınızda ekranın sağ yarısında açılır. Bu pencerede istediğiniz yazıyı girip editleme imkanınız var. Text Editör penceresini açtığınızda, başlık çubuğundaki Superbase menüleri yerlerini Text Editör menülerine bırakır. Database penceresi o anki aktif kayıtı gösterir, ancak kayıt aktif değildir. Mouse işaretçisi ile burada klik yaparsanız, pencere tekrar aktif olur ve normal database menüsü geri döner. Bu şekilde sürekli olarak pencereler arası geçiş yapma imkanınız her zaman var.

Çok uzun bir doküman yazdığınızda, text penceresi bunun ancak bir kısmını görüntüleyebilir. Pencere kenarlarındaki kaydırma çubuklan ile (tıpkı normal pencerelerde olduğu gibi) pencerenin istediğiniz kısımlarını görebilirsiniz. Yazılabilecek maksimum text uzuluğu, 240 karakterdir.

Pencereyi ekran boyunda büyütmek isterseniz, kullanabileceğiniz iki yol var:

. Birincisi, pencereyi öne ve arkaya alma kutucuklarının yanındaki baklava şekilli kutuyu kliklersiniz.
. İkincisi, başlık çubuğu ile pencereyi sol kenara yapıştırarak, sağ alt köşedeki büyütme kutusu ile pencereyi ekran boyuna getirmek.

Pencere işlemleri, biraz yukarıda sözettiğimiz gibi, normal Workbench pencere-

leri ile aynı. Pencereyi kapatmak için de, ya kapatma kutusunu işaretliyor ya da **Project** menüden (tabii, text penceresi aktif iken) ***Quit*** seçimini yapıyorsunuz. Pencere kapatıldığında, yazılı olan text bellekten kaybolmaz. Pencereyi tekrar açarsanız, yazı pencereye yerleşir. Project menlideki ***Close*** seçeneği de pencereyi kapatır, ancak yazıyı bellekten siler. Yalnızca pencereyi kapatmak istiyorsanız, bu seçeneği kullanmamalısınız.

Text Editör Menüleri:

PROJECT MENÜ:

NEW: Bellekten mevcut text'i temizler, yeni bir text dosyası yaratır.

OPEN: Disketten text editör içine bir yazı dosyası yükler. O anda pencerede bir yazı varsa, yeni dosya yazısı eskisi ile değişir.

CLOSE: Text penceresini kapatır ve belleği temizler.

SAVE: Yazıyı bir text dosyası olarak diskete kaydeder. Verilen ismin sonuna ".sbt" uzantısı eklenir.

REMOVE: Disketten bir yazı dosyasını siler.

PRINT: Text Editor'de hazırlanmış bellekteki bir yazı dosyasını printer'dan çıktı alma seçeneğidir.

QUIT: Text Editör penceresini kapatarak database penceresine geri döner. O anki text dosyası bellekten silinmez.

EDIT MENÜ:

Yazılan text üzerinde düzelme ve değişiklikler yapmak için kullanılan seçenekleri içeren menüdür.

DELETE LINE: Kursor'un bulunduğu satın siler.

INSERT LINE: Kursor'un bulunduğu satırın altında yeni bir boş satır açar.

MARK BLOCK: Çeşitli işlemlerin yapılacağı yazı bloğu için işaret koyma seçeneğidir. Önce bloğun başlangıç noktası İliklenerek Mark Block seçilir. Sonra da bloğun bitiş noktası yine kliklenerek işaretlendikten sonra Mark Block seçimi tekrarlanır. İşlem tamamlandığında blok beyaz bir çubukla kaplanır. Aynı işlem mouse ile de yapılabilir.

CLEAR BLOCK: Blok işaretlerini iptal eder.

CUT: İşaretlenen bloğu kesip clipboard adı verilen tampon bölgeye atar.

COPY: İşaretlenen bloğu bulunduğu yerden silmeden clipboard adı verilen tampon bölgeye bir kopyasını atar.

PASTE: Cut ya da Copy işlemi ile clipboard'a konulan yazı bloğunu kursor pozisyonundan itibaren araya ilave eder. İşlemi yapmadan önce kursor'un yerinin mutlaka ayarlanması gerektiğini unutmayın.

STYLE MENÜ:

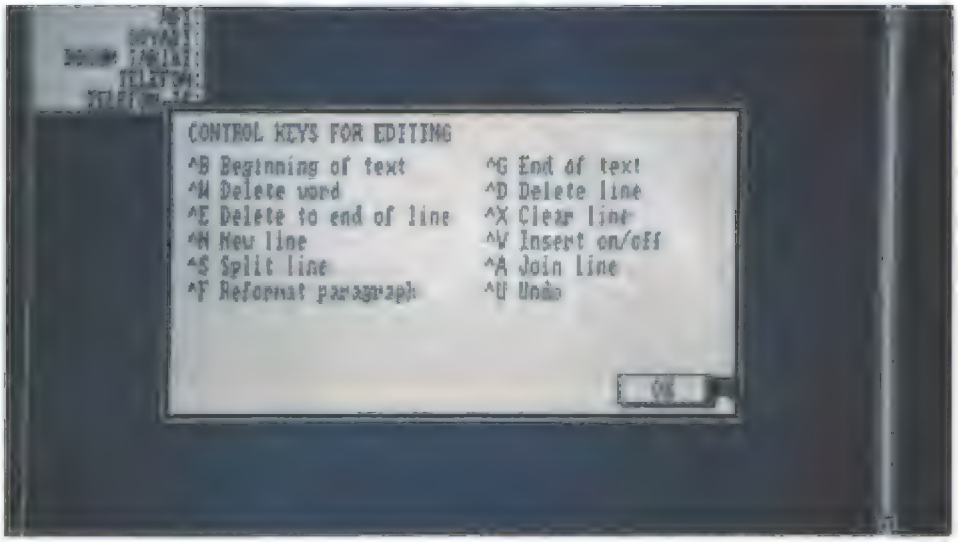
Değişik yazı stilleri kullanmak istediğinizde kullanılacak seçenekler bu başlık altında sıralanırlar. Stilleri tek tek kullanabileceğiniz gibi, birkaçını bir arada değişik kombinasyonlarla da kullanabilirsiniz.

PLAIN: Normal, düz yazı
BOLD: Kalın yazı
UNDERLINE: Altçizgili yazı
İTALİK: Yana eğik yazı

OPTIONS MENÜ:

RULER: Text Editör penceresinin en üst satırına tab pozisyonlarını belirten bir ölçek satın yerleştirir.

INSERT: Yazıda değişiklik yaparken, araya ilave yapılırken, girilen karakter dizininin altta kalan karakterleri silerek üzerine yazılmasını engelleyen moddur. Seçili durumda iken, yazdığınız karakterler yandaki karakterleri iter.



HELP: Yazı üzerinde değişiklik yaparken, kullanılabilecek CTRL (A) - tuş kombinasyonlarını listeleyen bir pencere görüntüler. Bu tuş kombinasyonları aşağıda listelenmiştir:

^B Kursor yazının başlangıcına
^W Kursor'un sağından bir kelimeyi silme
^E Kursor'un bulunduğu satın, kursor pozisyonundan itibaren silme
^N Kursor'un bulunduğu satırın altında bir boş satır açma
^S Kursor'un bulunduğu satırın üzerinde bir boş satır açma
^F Paragrafı yeniden formatlama
^G Kursor yazının sonuna
^D Kursor satırını siler, alttaki satırlar bir satır yukan çıkar.
^X Kursor'un bulunduğu satır silinir, satır boş olarak kalır.
^V Insert modunu ON/OFF yapma
^A Satırlardaki yazıları birleştirerek yani satırlar açma
^U Son yapılan işlemi iptal etme

Yazı Girişi:

Yazı, sadece ekrandaki Text Editör penceresine yazılabilir. Kursor, pencere ilk açıldığında sol üst köşeye yerleşir. Ancak pencere aktif durumda değilse, kursor'u yerleştirmek için pencereyi kliklemelisiniz. Pencere aktif iken yazı girişine hazırdır. Artık her yazdığınızı pencerede görebilirsiniz.

Text Editör penceresinde, sağ marjin 5 ve sol marjin 75 olarak tanımlanmıştır. Tanımlı satır uzunluğu dolduğunda, yazılanlar otomatik olarak bir alt satıra geçerek oradan devam eder. RETURN tuşuna bastığınız her satır paragraf sonu olarak kabul edilir ve Text Editör bu satırların sağ taraflarına paragraf sonunu gösteren bir kare yerleştirir.

Kursor Hareketi:

Kursor, Text Editör penceresinin çeşitli kısımlarına oynatılabilir. Ok tuşlan, kursor'u basılan yöne doğru sadece bir karakter sağa ya da sola; aynı kolonda yukarı veya aşağı hareket ettirir. Daha uzun kursor hareketleri için, aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz:

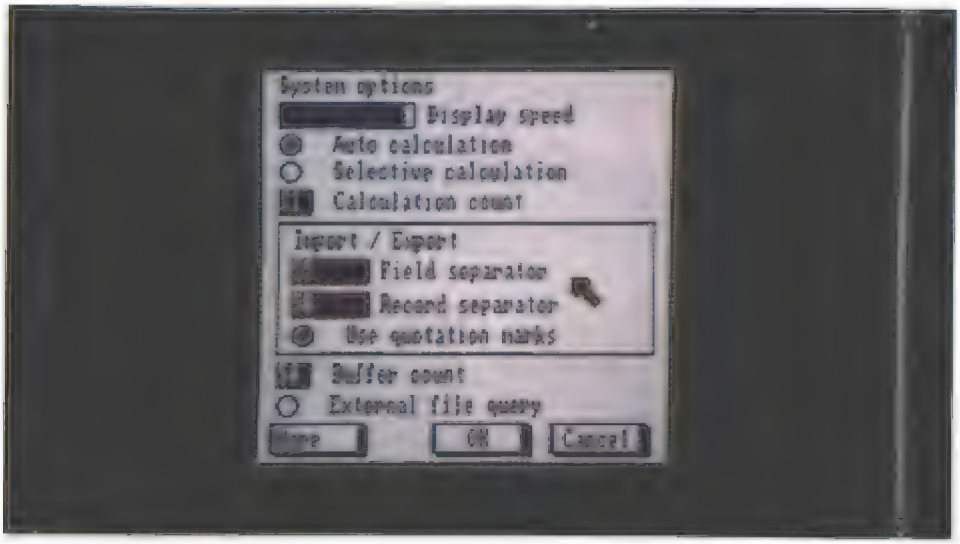
^B Kursor yazının ilk satırına
^G Kursor yazının son satırına
SHIFT + SAĞ OK Kursor bulunduğu satırın ilk karakterine
SHIFT + SOL OK Kursor bulunduğu satınn son karakterine
TAB Kursor 8 karakter sağa
SHIFT + TAB Kursor 8 karakter sola

Text Formatlama:

Doküman formatını kontrol için, Options menüdeki Ruler seçeneği ile pencerenin ilk satırına yerleşen ölçek satın kullanılır. Sol marjin belirten ve 5. karaktere yerleşmiş olan küçüktür işareti şeklindeki tab işaretçisi ile 75. karakterdeki sağ marjin belirten büyüktür işareti ölçek satırı üzerinde yerini almıştır. Sağ ve sol marjin ayarlamalarını yeniden yapmak için, istenen yeri mouse işaretçisi ile kliklemek yeterlidir. Editör, kliklenen pozisyona en yakın marjin işaretini bu yeni pozisyona ge-

tirecektir. Yazının farklı paragraflarının, farklı marjinler kullanmasını istiyorsanız, her paragraf için tek tek ayarlama yapmanız gerekir. Bunun için, öncelikle marjin ayarlaması yapılacak kısımlar mutlaka ayrı bir paragraf olmalıdır. Kursor, yeni marjin ayarlaması yapılacak paragrafın başına yerleştirilip ölçek üzerinde ayarlama yapıldığında, sadece ilgili paragrafın marjinlerinin değiştiğini göreceksiniz.

Evet, yazıyı istediğiniz format ve stilde



girdikten sonra, bunu bir yazı dosyası olarak Project menlideki Save seçeneği ile kaydetmelisiniz. Save seçeneği ile ekrana dosya ismini girmenizi isteyen bir pencere açılır. Yazınıza vereceğiniz ismi buraya girerek diskete kaydedebilirsiniz. Superbase, vereceğiniz isim sonuna .sbt uzantısını otomatik olarak ekleyerek diskete kaydeder. Yazı dosyası kullanılmak üzere yükleneceği zaman aynı menüdeki Öpen seneneği kullanılır ve çıkan pencereden istenen dosya seçilerek yüklenebilir.

Bellekteki bir dosya ile disketteki yeni bir dosyayı birleştirmek de mümkün, ancak yolu biraz farklı. Birinci yazı dosyası bellekte hazır durumda iken, Superbase'in son menü başlığı olan Program altındaki Command seçeneği ile çıkan komut satırına aşağıdaki komut girilir:

LOAD TEXT "dosya ismi",APPEND

Bu komutla, Editör penceresine birinci dosya ile eklenen ikinci dosya arka arkaya eklenerek görüntülenecektir.

Başka bir kelime işlem programında yazılmış bir text Superbase Text Editör içinden okunabilir mi? Superbase'in text dosyalarını kaydederken isim sonuna ".sbt" uzantısı eklediğinden sözetmiştik. Superbase'in Text Editor'ü isminin sonunda bu uzantı bulunmayan dosyaları yüklemez. Ancak sistemde ya da yardımcı bir program içinden dosya ismini değiştirip sonuna .sbt uzantısı ekleyerek yazı dosyasının okunmasını sağlayabilirsiniz.

Text Editör kullanımı diğer kelime işlem programlarına çok benziyor ve oldukça kolay değil mi? işte mektup formlarınızı bu program içinde yaratıyor ve Mail Merge için kullanacağınız kaynak dosyayı elde etmiş oluyorsunuz. Artık sıra geldi Mail Merge'e.

MAİL MERGE İÇİN BİR MEKTUP FORMU HAZIRLAMAK:

Mail Merge'de kullanılacak mektup formunun gereken alan isimlerini içermesi gereklidir. İsterseniz işlemi adım adım açıklayalım:

. Text Editör penceresini açın.

. İsim ve adresleri tuttuğunuz Superbase dosyasını açın.

. Şimdi, mektubun gereken kısımlarında database kayıtlarının kullanılacak alanlarının isimlerinin girilmesi gerekiyor. Alan isimleri mektubun gireceği satırına, başlangıç ve bitişine & karakteri konularak belirtilirler. Bu, Superbase'e alandaki bilginin printer'a gönderileceğini belirtir.

Diyelim ki, mektubun başlangıcına adres bilgilerinin, altına ise hitap kısmının ve ismin yazılmasını istiyorsunuz. Text dosyasında bunu belirtmenin yolu şudur (database dosyasındaki alan isimlerine bağlı olarak):

12/10/1990

&ADRES1&
&ADRES2&
&KOD&
&ŞEHİR&

Sayın &ADI VE SOYADI&,

25/11/1990 tarihinde düzenlemiş olduğumuz .....

Bu tanımlamalardan sonra işlem başlatıldığında, Superbase birinci kayıttan başlayarak filtre konulmamışsa tüm kayıtlar için aynı mektubu, her birinin kendi isim ve adreslerini kullanarak tek tek printer'dan dökmeye başlayacaktır.

Mektupta tarih bilgisinin sistem tarihinden alınmasını isterseniz, tarihi doğrudan yazmak yerine, &TODAY& komutunu da yazabilirsiniz.

. Mektup tamamlanır ve kaydedilir.

Mektuptaki bazı kısımların yazı stilini değiştirmek isterseniz; Text penceresinde & ayırıcısı ile alan ismini istediğiniz stilde belirtmelisiniz. Database kayıtlarından iki bilgiyi yanyana kullanacağınız zaman, aralarında boşluk kalmasını isteyebilirsiniz. Bu durumda alan isminden sonra & karakteri ile kapatmadan önce gereken miktarda eksi işareti (-) koymalısınız.

Diğer Mail Merge uygulamalarına gelince. Örneğin, mektubun kalanı içinde yine database dosyasında tuttuğunuz bazı alanlardaki bilgileri kullanmanız gerekebilir. Örneğin Müşteriler dosyasındaki kayıtlara hesap bakiyesi ile ilgili bir mektup yazdığınızı düşünelim. Mektup içerisinde son hesap bakiyesini kullanmanız gerekecektir. Mektup içinde de alan kullanımı aynı. Bilginin cümle içinde gireceği yere, yine & belirteçleri içinde alan ismini yazıp cümleyi tamamlıyorsunuz:

Sayın &ADI VE SOYADI&

30/10/1990 itibarıyla borç bakiyeniz &BAKİYE& TL'dır. Bilgilerinize sunulur.

Mail Merge işleminde birden fazla dosya ile çalışmak da mümkün. Tıpkı diğer Superbase işlemlerinde olduğu gibi istenen alanlar, istenen dosyalar içinden seçilerek kullanılabilir. Yukarıdaki örnekte isim ve adreslerin Adresler dosyasında, hesapların ise Müşteriler dosyasında tutulduğunu varsayarsak; gereken alan isimlerinin yanına alınacağı database dosyasının ismini uzantı olarak girmelisiniz:

Sayın &ADI VE SOYADI.Adresler&
30/10/1990 itibarıyla borç bakiyeniz
&BAKİYE.Müşteriler& TL'dır. Bilgilerinize sunulur.

Aynı alan mektup içerisinde istenildiği kadar tekrarlanabilir.

Mail Merge'ü Çalıştırma:

. Printer'ı açarak çıkış almaya hazır duruma getirin.

. Mektup formunu hazırladıktan sonra (ya da önceden kaydetmiş olduğunuz bir text dosyasını açtıktan sonra), gereken database dosyalarını da açın.

. Database penceresini klikleyerek aktif hale getirin.

. Process menüden Mail Merge'ü seçin.

Bu seçimle ekrana Mail Merge filtre diyalog penceresi açılacaktır. Bu filtre penceresi de diğer filtreler ile aynıdır. Kayıtların filtreleneceği bir koşul belirtecekseniz yazarak mektubu sadece koşula uyan kayıtlar için dökebilirsiniz.

. Koşul belirterek ya da belirtmeksizin OK düğmesini kliklerseniz, printer çıkışını onaylamanız için yeni bir pencere açılır. Bu pencereye de olumlu cevap verip Mail Merge işlemini başlatabilirsiniz.

Bu adımlardan sonra, database kayıt sırasına uygun olarak aynı mektup tüm kayıtlar için dökülür. Deneyin, yararlı olduğunu göreceksiniz.

PROCESS LABELS

Bu seçenek ile adresleri etiket olarak printer'dan çıkartabilirsiniz. Printer kağıdı olarak genellikle standart etiket formları kullanılır ve tanımlı değerler bunlardır.

Etiketler için de standart filtreler kullanılır. Yalnızca o an açık olan dosyanın, açık olan alanlarındaki bilgileri etiket olarak dökülebilir.

PROCESS LABELS KULLANIMI:

Process menüden Labels seçildiğinde Superbase Labels Filter diyalog penceresini görüntüler. Kullanımı normal filtre pencereleri ile aynı olan bu pencerede; kayıtların sadece bir bölümünü etiket olarak dökmek istiyorsanız, gereken şartı belirtebilirsiniz. Koşulu belirtip ya da koşul koymadan OK ile filtre penceresini kapatıp etiket tanımlamalarını yapabileceğiniz "Label definition" (Etiket tanımlama) penceresine geçebilirsiniz. Bu tanımlama penceresi, 3 bölümden oluşur: Panelin solunda etiketin bir satırında yer alacak alan sayısını belirtebilirsiniz. Panelin sağındaki kutular boyutları ve diğer parametreleri ayarlamak için kullanılır. Panelin altında ise OK ve Cancel dışında fazladan kontrol düğmelerini içeren bölüm bulunur.

Fields Per Line Bölümü:

Superbase etiket dökümünde açık alanların sırasını kullanır. Bir satırda 1 'den 4'e kadar farklı alan bilgisi yazılabilir. Bu işlem için şu sırayı takip etmelisiniz:

. İstediğiniz satır kutusuna klik yaparak seçin. Bu on etiket satırından biri olabilir.

. Panelin sağ tarafının altında bulunan Increase (arttır) ve Decrease (azalt) düğmelerini kullanarak, satırda kaç alan olmasını istiyorsanız, o sayıya getirin.

Şimdi aşağıdaki örneği incelerseniz, konuyu daha kolay anlayacaksınız:

Açık alan listesi	Aktif etiket formatı
BAY/BAYAN	BAY/BAYAN,ADI,SOYADI
ADI	ADRESİ
SOYADI	ADRES2
ADRESİ	KOD,ŞEHİR
ADRES2	
KOD	
ŞEHİR	

Etiketinizde, açık alanların bu sırayla basılmasını istiyorsunuz. Bu 1. satırda 3, 2 ve 3. satırlarda 1, 4. satırda ise 2 alan olması demektir. Bu durumda Fields Per Line bölümündeki bilgiler aşağıdaki gibi olacaktır:

Line 1	3
Line 2	1
Line 3	1
Line 4	2
Line 5	0
Line 6	0
Line 7	0
Line 8	0
Line 9	0
Line	0

Superbase, otomatik olarak bir satırda bulunan birden fazla alan arasına bir boşluk koyar.

Label Dimension Bölümü:

Dosya parametrelerindeki tanımlı seti değiştirmek için kullanılır. Yeni bir etiket formatı tanımladıktan sonra kaydedebilirsiniz. Bunun için, Set menüdeki Options kalemini seçin ve OK düğmesini klikleyin.

First Label Margin: Bu seçenek, etiketin basılacağı sol başlangıç pozisyonunu belirlemek için kullanılır.

Standart etiket formlarında bir satırda yanyana iki etiket bulunur. Bu nedenle Superbase'de iki etikete göre tanımlama yapılmıştır. Marjin ayarlamaları da iki etikete göre yapıldığından, marjin ayarlamalarında fazla değişiklik yapılmaz. İlk etiket marjinini arttırmak için, ikinci etiketin başlangıç marjini ile sınırlısınız. Yani ilk etiket 1. kolondan başlayarak 30. kolona kadar yazılır; ikinci etiket ise 35. kolondan başlar. Bu mantıkla birinci etiketin başlangıç marjinini, başka hiçbir şeyi değiştirmeden ancak 5 yapabilirsiniz. Tabii etiket uzunluğunu belirten "Label text width" kutusundaki 30 karakter uzunluğu kısaltarak sol marjini o oranda artırmanız mümkün.

Label Text Width: Yukarıda da bahsettiğimiz gibi, etiket karakter uzunluğunun ayarlandığı bölümdür. İkinci etiket başlangıç marjinini artırmadıkça, uzunluğu 5 karakterden fazla artıramazsınız.

Second Label Margin: İkinci etiket için belirlenen sol başlangıç marjini ayandır. Superbase, birinci etiket ile ikinci etiketin, biraz önce de bahsettiğimiz gibi üstüste gelmesine izin vermez.

First Line, Next Label: İkinci etiket ile birinci etiket arasında bırakılacak boşluğu tespit etmek için kullanılır.

Copies Per Label: Bir etiket yazımının kaç kez tekrarlanacağı belirlenir. Bir etiket 99 kez yazdırılabilir.

Labels Per Line: Aynı sırada yazılacak etiket sayısı belirlenir. Bu sayı 1 ile 4 arasında bir sayı olabilir.

Top Label Margin: Sayfadaki ilk etiket basımı başlamadan bırakılacak satır sayısı ayarlanır. Bazı Superbase versiyonlarında yoktur.

Label Rows Before FF: Sayfa bitiminde bırakılacak boşluk ayarlanır. Bu seçenek de her Superbase versiyonunda bulunmaz.

Bu bölümde de etiket için gereken ayarlamalar yapıldıktan sonra, pencerenin üçüncü bölümündeki OK ve Cancel çıkış kutularını kullanarak ya işlemi başlatırsınız ya da işlemi iptal edersiniz.

Test Düğmesi:

Ayarlamalarınızın doğru olup olmadığını kontrol etmek için kullanacağınız düğmedir. Özellikle standart ayarlamaları değiştirip farklı ayarlamalar yaptıysanız, işlemi başlatmadan önce deneme yapmanızda fayda var. Bu seçenekle, Superbase etiketlerin nasıl çıkacağını göstermek için "X" karakterleri ile temsili etiketleri basar. Bu test sonucunda gereken ayarlamaları yaparak gerçek işlemi başlatabilirsiniz.

Single Düğmesi:

Bu seçenekle adresleri birer birer bastırabilirsiniz. Özellikle zarfa adres bastırırken kullanılabilecek çok yararlı bir seçenektir.

Bu aylık Superbase dersimiz bu kadar. Gelecek sayıda görüşmek üzere, hoşçakalm....

OKUYUCU MEKTUPLARI

Sayın Amiga Dünyası,

Öncelikle biz AMİGA kullanıcılarını rahatlatacak, sorunlarımızı paylaşacak bir dergi çıkardığınız ve bu dergiyi iyi bir biçimde sunduğunuz için teşekkürler. Benim size bazı sorularım olacak, yanıtlarsanız sevinirim.

I- Dördüncü sayıda verdiğiniz Dpaint resimlerini BASIC içinden çağırma ile ilgili programınızı yazıp çalıştırdığımda aşağıdaki satırda » Type Mismatch « hata mesajını veriyor. Doğrusu nasıl olacak ?

r=ASC(INPUT$(I,l)AND 240)116

8=.....

b=.....

2- Bir oyun programı ya da başka bir programda » Read/Write error « olduğunda düzeltebilir miyim ? Eğer düzeltilebiliyorsa, bunu nasıl yapabilirim.

3- Beşinci sayınızdaki virüslerle ilgili yazınızda;"Yükleyicili programların (oyunların) bootblocklarını install ederseniz, program (oyun) çalışmaz" demişsiniz. Böyle bir programı nasıl düzeltebilirim.

4- Yazdığım BASIC programlarda, MOUSE'un basıldığı yerin renginin değişmesinii nasıl bir rutinle yapabilirim ?

5- 3D-Edit ve C-Monitor programlarını nereden bulabilirim? Bütün aramalarıma rağmen hiçbir yetkili satıcıda bulamadım.

6- Grabbit (Ekran Resmi Çalma) programının çalışması hakkında biraz bilgi verir misiniz. Ayrıca dergide teknik çizim, 3 boyutlu çizim programlarının açıklamalarına da yer verirmisiniz.

7- Son olara dta BATTLE OF BRITAIN oyununda radyonun nasıl ayarlandığı hakkında bilgi verirmisiniz. Bu oyunu daha önce açıklamanıza rağmen bu konuyu bulamadım.

Şimdiden Teşekkürler

Okan ARSLANGİRAY
İZMİR

☞Sayın Arslangiray,

Öncelikle güzel duygularınız için teşekkür ederiz. Sorularınızı ilgili arkadaşlarımıza sorduk. Sanırım istediğiniz cevapları, sorduğunuz sırayla aşağıdaki satırlarda bulacaksınız.

1- Bahsettiğiniz programın doğru satırları aşağıda;

```
r=((ASC(INPUT$(l,l)) AND 240)/16
g=((ASC(INPUT$(l,l)) AND 240)/16
b=((ASC(INPUT$(l,l)) AND 240)/16
```

Fakat ilk önce resim "IFF Master 1.0" ile yüklenmeli, Project/Preferences menüsüne girerek "I" ve "Esc" tuşuna basılmalıdır. Ardından resim diskete Save/as IFF-ILBM ile kaydedilmelidir.

2- Read/Write error veren bir programı kurtarmak biraz zor ve oldukça karışık bir işlem gerektirir. Ama yine de Diskdoctor adlı programı kullanarak, düşük bir ihtimalle de olsa kurtarabilirsiniz. Fakat eğer sizin için önemli bir program veya data error vermişse Diskdoctor'a sokmadan önce mutlaka bir kopyasını çıkarın. Bu konuyla ilgili detaylı bir yazı dizisini de önümüzdeki sayılarda dergimizde bulabilirsiniz.

3- Düzeltilemez. Düzelmesi için o oyunun sağlamınının bootbloek'unu (O'ıncı tracklannı) bozulmuş olan programınızın üstüne yeniden kopyalamalısınız.

4- İstediğiniz rutini aşağıda veriyoruz.

```
renk= 1 ; çizim rengi
WHILE 1
WHILEMOUSE(0)=-1
PSET (MOUSE( 1 ),MOUSE(2)),renk
WEND
WEND
```

Bu satırlar mouse ile çizim yapmanızı sağlar. Bu rutini gerekli yerleri değiştirerek ya da eklemeler yaparak istediğiniz yerde kullanabilirsiniz. Benzer işlem yapan bir Basic rutini de şöyle:

```
SCREEN 1,320,200,5,1
WINDOW 2,'BIR YERE KLIKLEYIN", (50,50)-(250,100),31,1
mousekontrol:
IF MOUSE(0)=0 THEN mousekontrol:
MOUSE(3), MOUSE(4)), INT(RND*32)
GOTO mousekontrol
```

5- 3-D Edit ve C-Monitor gibi programları dergimizde ilanı olan bilgisayarcılarda bulabilirsiniz. Bu tip programlar geniş bir arşivi olan bütün bilgisayar klüplerinde var.

6- Bu program ileriki sayılarımızda açıklanacaktır. Teknik çizim programlan da mümkün olduğunca yayınlanacaktır.

7- Bahsettiğiniz oyunu açıklayan arkadaşı henüz bulamadığımız için bu sorunuzu şimdilik yanıtlayamıyoruz. Fakat sorunuzun cevabını öğrenir öğrenmez AMIGA SALATASI bölümümüzde vereceğiz.

✉

Değerli AMIG A DÜNYASI,

Ben derginizin bir abonesi olarak AMİGA DÜNYASI çıkmadan önce diğer dergileri alıyordum. Fakat AMIG A için dört dörtlük yayın yapan bir dergi bulamadım. Ama nihayet AMIGA DÜNYASI çıktı ve her konuda istenileni vermeyi başardı. Ben bu başarınızdan dolayı sizi kutluyor ve aşağıdaki sorularıma cevap vermenizi istiyorum.

1- Unreal oyununda TRAINING MODE'da oynamak için ne yapmalıyım ?

2- Kick Off 2 oyununda bazen zaman duruyor ve çalışmıyor. Budurum neden olur? Bu durumdan kurtulmak için ne yapmalıyım?

3- Bazı oyunlarda (Unreal gibi) bilgisayarın power ışığı söndürülüyor. Bunu sağlamak için yazılan programın dökümü nedir?

4- Son olarak da tanıtım kısmına daha çok yer verirseniz bence derginiz daha da güzel olacaktır.

KIVANÇ PAPUR
İZMİR

☞Sayın Papur,

Oyun yazarlarımız sorularınızı zevkle yanıtladılar. Unreal'da oyuna başlamadan önce 'F' tuşlarıyla ileriki bölümlerden birini seçip oynayabilirsiniz. Fakat aldığınız ilk darbede öleceğinizi unutmayın. Ayrıca oyunda ölüp, bütün haklarınızı kaybettikten sonra hemen fire'a basarsanız Training Mode'a geçersiniz. Ama bu mod da normal oyundan farksızdır. Yani bu oyunda Trainer olamıyorsunuz. Kick Off 2'deki bu durum programı kıranların hatasından kaynaklanıyor. Bunu düzeltmek için yapabileceğiniz fazla bir şey yok. Tek şansınız yurt dışından orjinalini getirtmek olabilir, ama bu hata oyunun oynanışını etkileyip bozmadığı için buna da gerek yok. İstediğiniz program aşağıda verilmiştir.

```
REM POWER IŞIĞINI YAKMA/ SÖNDÜRME
DIM a%(5)
DATA &h0879, &h0001, &h00bf, &he001,&h4e75
FOR x = 1 TO 5: READ a%(x):NEXT
ISIK& = VARPTR(a%(l))
ISIK&
mousekontrol:
IF MOUSE(0)=0 THEN mousekontrol
ISIK&
GOTO mousekontrol
```

4- Tanıtım bölümümüzü artık yeni bir anlayışla hazırlıyoruz. Bu bölümde herkezin zevkine hitap edebilecek bir çok program bulabilirsiniz.

CAN ÖZTÜRK

Daha önce Commodore64 veya PC gibi başka bir bilgisayar kullandıktan sonra Amiga'ya geçenlerin, bu bilgisayarlarda alıştıktan bazı özellikleri Amiga'da aradıklan olmuştur. Bu özelliklerden biri de, bu ayki konumuz olan **wildcard karakterleri.** Bu karakterler belli işlemleri yaparken hayatı kolaylaştıran faydalar sağlıyorlar.

C64 ve PC'deki * ve ? işaretleri, oldukça sık kullanılan iki karakterdir. * işareti sayesinde, dosya adlarını kısaltarak yazmak ve yüklemek mümkün hale gelmekte. ? işareti ise, herhangi bir karakter yerinde kullanılabiliyor. Örneğin LOAD "prog*" veya LOAD "???graml" komutları, LOAD "program1" komutu yerine yazılabilir.

Amiga'da da, benzer bir wildcard kullanımı mevcut ancak * işaretinin yerini # işareti almış durumda. ? işaretinde ise bir değişme yok. #? kombinasyonu ile * işaretiyle ile mümkün olan herşeyi yapabilirsiniz. CLI'de şöyle bir kullanım da mümkündür:

l>dir prg#2a

komutu, sadece prg ile başlayan ve aa ile biten dosyaların adlarını verir. Eğer prg#?a yazarsanız sondaki a'ya bakılmaz (baştaki prg nedeniyle) ve sadece adı prg ile başlayan dosyalar yazılır. Ancak:

l>dir #?a

komutu a ile biten bütün dosyalan gösterir.

CLI'de wildcard kullanımını pekiştirmek için bazı örnekler verelim. Örneğin, örnekler adlı bir directory içinde şu dosyalar olsun: Tetris, Tablo. 1, Tablo.2, programlar, saat, 1.liste, 2.1iste, superbase.data. CD örnekler komutuyla bu directory içine girin ve aşağıdaki komutları verin.

KOMUT	SONUÇ
l>dir#?	Tetris
	Tablo. 1
	Tablo.2
	programlar
	saat
	İlişte
	2.1iste
	superbase.data
1> dir ??????	Tetris
l>dirt#?	Tetris
	Tablo. 1
	Tablo.2
1> dir tablo.?	Tablo. 1
	Tablo.2
l>dirs#2a	saat
1> dir #?liste	1.liste
	2.1iste
1> dir superbase.????	superbase.data
1> dir ?liste	

Wildcard kullanımı, sadece dir komutuyla sınırlı değildir. Delete, Search, üst gibi komutlarda da wildcard karakterlerini kullanabilirsiniz. Örneğin:

1> search df0:?/#?.doc search kickstart

komutu tek harflik directory'ler içinde adlan .doc ile biten dosyalar içinde kickstart kelimesini arayacaktır.

İŞLEM DURDURMA

CLI komutlarının çalışmasını durdurmak için, CTRL-C tuşlarına basabilirsiniz. Bu durumda bütün komutlar çoğu zaman CLI'ye dönerler. Bu arada Break mesajından önce yazılan * işaretlerinin sayısı durdurma işleminin türünü belirtir (***=CTRL-C).

CTRL-D tuşlan search ve execute komutlarının durdurulmasında kullanılır. Execute komutu ile çalıştırılan script dosyalarını CTRL-D'ye basarak durdurabilirsiniz. O an çalışmakta olan komutun işi bittikten sonra dosyanın çalışması durur. Search komutunda ise CTRL-D aslında sadece o anki dosyayı bırakıp başka dosya aramaya geçer. CTRL-C ile komutu hemen durdurabilirsiniz.

Eğer bir komutu RUN ile başlattıysanız, bu komutu herhangi bir tuş kombinasyonu ile durdurmak mümkün değildir. Bu sadece BREAK 2 C komutuyla yapılabilir. Buradaki 2 sayısı çalışmakta olan işlemlerin (task) sayısını gösteriyor.

K O M U T L A R

RESIDENT

Format: Resident dosya [REMOVE] [ADD] [REPLACE] [PÜRE] [SYSTEM]

Bu komut Shell içinden kullanılır ve sıkça kullanılan komutların bellekte hazır olarak yer almasını sağlar. Böylece herhangi bir komut verdiğinizde bu komutun yüklenmesi gerekmeyeceği için işler büyük ölçüde hızlanacaktır.

Resident komutunun bir başka avantajı da bellekten tasarruf etmektir. Örneğin bir komut RAM diske kopyalanıp oradan çağırılsa bile, bu esnada RAM diskten tekrar çalışma belleğine (stack) yüklenir. Halbuki resident ile komut yalnızca bir kere belleğe yüklenir.

Bir komutun resident olabilmesi için durum bit'lerinden (PROTECT komutuyla değiştirilebilir) PURE bitinin seçilmiş olması gereklidir. Püre olmayan komutlar multitasking ortamda resident olarak çalışamazlar.

Remove seçeneği, resident listesindeki herhangi bir komutu silmenizi sağlar. ADD ise, aynı isimle başka komutları resident yapar. Replace seçeneği ile resident listesinde yer alan bir komutu başka bir komutla değiştirebilirsiniz.

Eğer resident yapmak istediğiniz komut püre değilse, bir hata mesajı alırsınız. Bu komutu pure seçeneğiyle resident yapmaya çalışabilirsiniz, fakat gerçekte pure olmayan bir komut Amiga'yı kilitleyebilir.

Eğer resident listesini görmek isterseniz, resident komutunu argümansız veya system argümanı ile kullanın.

Örnek:

l>resident c/info

RUN

Format: Run dosya

Bu komut bir programı ya da komutu yeni bir işlem başlatarak çalıştırmanızı sağlar. CLI komutlarının çoğunu RUN komutu ile arkaplan işlemi (background process) olarak çalıştırabilirsiniz. Böylece başka bir yere çıkış veren bir komut yazdıktan sonra CLI penceresini kullanmaya devam etmek mümkündür. Örneğin

1 > run c/type text to pıt:

ile uzun bir text dosyası printer'a basılırken siz CLI'den çalışmaya devam edebilirsiniz. ED,join,search vb. komutlan RUN ile çalıştırmak çok yararlıdır.

Örnek:

1> run ed df0:s/startup-sequence

SEARCH

Format: SEARCH [FROM] isim [SEARCH] yazı-dizisi [ALL] [NONUM] [QUIET] [QUICK] [RLE]

Herhangi bir dosya içinde belli bir yazı dizisini aramak için SEARCH komutunu kullanabilirsiniz. SEARCH komutu yazıyı bulduğunda, yazının yeraldığı dosyayı adı, satır numarası ve satır olarak gösterir.

From seçeneği yazının aranacağı directory veya dosyayı belirtmede kullanılır. Eğer bu argümanı kullanmazsanız yazı, içinde bulunduğunuz directory'de aranır.

Search seçeneğini aranacak yazının başına yazmalısınız. Nonum seçeneği yazının yeraldığı satırın numarasının gösterilmemesini sağlar. Quiet seçeneği ile dosyalar ekrana isimleri yazılmadan araştırılır. Quick ile araştırılan dosyalar yanyana ve daha hızlı olarak gösterilir.

Eğer aradığınız yazı bir dosya adıysa file seçeneğini kullanabilirsiniz.

SETCLOCK

Format: SETCLOCK LOAD SAVE RESET

Setclock komutu DATE komutuyla belirlenen tarih ve zaman verileriyle bilgisayarın gerçek zamanlı pilli saatini (bazı RAM expansion kartlarında mevcut) ayarlar. Load seçeneğiyle bu veriler saatten alınıp sisteme geçirilirken save seçeneğiyle bunun tersi yapılır. Reset ile tüm bilgiler sıfırlanır.

Setclock komutu orjinal Workbench startup işlemi sırasında çalıştırılır; ancak gerçek zamanlı pilli saatiniz yoksa, bu komutu startup-sequence'dan silebilirsiniz.

Örnek:

1> setclock load

SETDATE

Format: dosya tarih zaman

Bu komutla, dosyaların tarih ve zaman bilgilerini (bunları list komutuyla görebiliyorsunuz) doğru olarak saklayabilirsiniz. Şüphesiz pilli saati olanlar her bilgisayarı açışlarında, saati preferences içinden ayarlamamak zorunda değiller.

File seçeneği ile belirtilen dosya, date komutunun verdiği çıkışla aynı formatta olmalıdır. Setdate komutu böylece kendi için gerekli argümanları bu dosyadan sağlayabilir.

SETENV

Format: Setenv değişken adı değişken yazı dizisi

Environment handler'ı mevcut olmadığı için henüz çalışmayan bu komutla çevresel değişkenleri kullanabileceksiniz. Şimdilik Ram disk bu handler'ı taklit etmektedir ancak herhangi bir kullanım söz konusu değil.

SETPATCH

Format: Setpatch [R]

Kickstart ROM'un 1.2 ve 1.3 versiyonlarında bazı yazılım hataları mevcut ve bu hataları geçici olarak düzelmek için setpatch komutu kullanılmakta. Bu komut genellikle startup-sequence'larda en başta verilir. R seçeneği ile Kickstart 1MB çip RAM'lı makine'ler, 68010 mikroişlemci ile çalışabilecek şekilde değiştirilir.

SKIP

Format: Skip text [BACK]

Skip komutu, script dosyası içinde text ile belirtilen etikete gidilmesini sağlar (BASIC'teki goto text komutu gibi). Eğer back seçeneğini kullanırsanız SKİP komutu etiketi dosyanın en başından itibaren aramaya başlar.

SORT

Format: Sort [FROM] dosya adı [TO] dosya adı [COLSTART n]

Şort komutu yazı dosyalarını alfabetik hale getirmede kullanılır. From seçeneğini sıralanacak dosyanın başına yazabilirsiniz. To seçeneğinden sonra bir direetory ya da araç adı vermeniz gereklidir. Eğer sıralamayı görmek isterseniz, araç adından sonra * işareti koyun.

Colstart seçeneği sıralanmış çıkışın başlayacağı sütunu belirler.

Örnek:

1> sort from textl to text2 colstart 5

STACK

Format: Stack n

Bu komut stack bölgesi için ayrılacak bellek miktarını belirler. Stack kelimesini çalışma belleği olarak tarif edebiliriz. CLI'de her task için 4K büyüklüğünde özel bir stack ayrılır. Bu miktar en az 1600 bayt olabilir. Eğer stack gerektiğinden küçük olursa Amiga kilitlenir.

Örnek:

1> stack 6000

STATUS

Format: STATUS task no [FULL] [TCB] [CLIIALLJ [COMJ

Bu komut herhangi bir anda çalışmakta olan CLI/SHELL işlemleri ile ilgili bilgiler verir. Eğer komutu argümansız veya ALL argümanı ile verecek olursanız bütün işlemler isimleriyle birlikle gösterilir. TCB seçeneği, işlemler hakkında daha geniş bilgi verir. Burada stk; işlemin prosessor stack genişliğini, gv; Global vector tablosu genişliğini ve pri; işlem önceliğini belirtir. Full seçeneği ali ve TCB seçeneklerini birleştirerek verir. COM seçeneğini belli bir task olarak görevlendirilmiş bir programı aramak için kullanılır. Örneğin:

1> status com list

Eğer list adında bir task varsa, bu işlemin numarası gösterilir. Aksi takdirde hata flag'ı 5 (WARN) olarak ayarlanır.

TYPE

Format: Type [FROM] [TO isim] [OPT N] [OPT H]

Type komutunu kullanarak ASCII dosyalarını ekrana, başka bir araca veya bir dosyaya yazdırabilirsiniz. Yazım işlemi herhangi bir tuşa basıldığında durur ve BACKSPACE (sola ok) tuşu ile devam eder. Gösterimi durdurmak için CTRL-C tuşlarına basabilirsiniz.

OPT N seçeneği dosyayı satır numaralı olarak gösterir ve BASIC dosyalarını incelemede kolaylık sağlar. OPT H seçeneği ile gösterim, hexadecimal sayılar ve ASCII karşılıkları olarak yapılır.

Örnek:

1> type df0:s/startup-sequence to df0:startup-kopyası

VERSİON

Format: Version isim

Bu komutla Workbench disketinin,kütüphane veya araçların versiyon ve revizyon numaralarını öğrenebilirsiniz.

Örnek:

1> version printer.device

WAIT

Format: WAIT n

Bu komut script dosyalarının çalışmasını belli bir süre durdurur. Bunun için saniye, dakika (min argümanıyla) ve until seçeneklerini kullanabilirsiniz. Örnekler verecek olursak

WAIT 10	10 saniye bekle
WAIT 1 min	1 dakika bekle
WAIT UNTİL 2:30	2:30'a kadar bekler

Her ne kadar Amiga multitasking bir bilgisayar olsa da, bazı işlemleri aynı anda yapmaya kalktığında bazen işler gerektiğinden fazla uzayabilir. Örneğin dir ve list iki ayrı task olarak çalışan komutlar olsunlar:

1> dir df0: (l.CLI)
1> list df0: (2. CLI)

Bu komutlar aynı anda disket sürücüden bilgi almaya çalıştıklarından birbirlerine engel olurlar. Bu nedenle araya 3-4 saniyelik bir WAIT komutu koymayı düşünebilirsiniz.

WHICH

Format: WHICH dosya-adı [NORES] [RES]

Which,komutlar için CLI'nin baktığı yollan (path) gösterir (Bu yollan PATH komutuyla değiştirebilirsiniz). Genelde herhangi bir komut için önce resident listesine, o anki directory'ye (cd), komut yollarına ve c directory'sine bakılır. Komut bulununca başına bulunduğu direetory yazılır.

NORES seçeneğini verirseniz, resident listesine bakılmaz. RES ise yalnızca resident listesinin araştırılmasını sağlar.

Örnek:

1> which execute

WHY

Format: Why

En son meydana gelen hata hakkında bilgi verir.

Böylece komutları bitirmiş olduk. Gelecek ay yeni bir Amiga Dost köşesinde buluşmak üzere hoşçakalın.

AMIGA ALTASI

*MEAN STREETS

İlk ipucu, geçtiğimiz aylarda ülkemize gelen MEAN STREETS'ten. Oldukça kaliteli ve Operation Stealth havasındaki bir dedektiflik oyunu olan Mean Streets, ne yazık ki birçoklarını daha başta çaresiz bir durumda bıraktı. Bize gelen telefonlardan anladığımız kadarıyla herkesin derdi aynı: 'Navigation codes'. Umarım vereceğimiz kodlar işinize yarar.

BİLİM ADAMI	NAV. KODU
Cari Linsky	4660/4663/4675
Cal Davis	3720
SamJones	0021
Joan Klaus	7012
Larry Hammond	4935
Ron Morgan	1998/6470/1710
GregCall	4753/8911/1700
Bosvvorth Clark	9932

Şimdi de oyunda kullanacağınız bazı geçiş kartlarının renkleri ve şifreleri

ŞİFRE	RENGİ
Bishop	Blue (mavi)
Rook	Black (siyah)
Knight	Purple (mor)
Pawn	Green (yeşil)
Checmate	Orange (portakal rengi)
King	Gray (gri)
Queen	Yellow (sarı)
Stalemate	Red (kırmızı)

Şimdi de bazı kartların nerelerden elde edebileceğinize bir göz atalım.

Blue : 4675 İlkyardım kutusunun içinde
Grey : 5037 Kasada
Red : 6470 Piranhaların yüzdüğü havuzda
Green : 7012 John size verecektir
Black : 5194 Dolabın içinde
Purple: 9811 Rafta
Yellow : 0021 Sam size verecektir

Oyunda ilginç olabilecek yerler bulunmakta.

BugSurfOtel	: 5162
Law and Order HQ	: 5037
Üniversite	: 4663

Kişilerle diyalog oyundaki en önemli faktörlerden biridir. Bu sayede önemli ipuçları elde edebilirsiniz.

Sandra Larson: 4599 (Cari'in kız arkadaşı)
Sylvia Linsky: 4421 (Cari'in kızkardeşi)
Steve Clements:4680 (Cari'in ölümünü araştıran bir polis memuru)
Sonny Fletcher: 5170 (Linsky için çalışan bir PL)
Peter Dull: 4674 (Bir sigorta şirketinde çalışan görevli)
Bash Dagot: 4657 (Linsky'nin ölümündeki şahit)
Ron Meat: 4525 (Larry Hammod'u bilen biri)
Wanda Peck: 4621 (Oldukça faydalı ipuçlarına ulaşabileceğiniz biri)
J St Gideon: 3891 (Overlord'un arkasındaki kişi)
Frank Schimming: 4650 (Gideon'un şefi)
Robert Knott: 0132 (Lavv and Order'in şefi)
Smiley Monroe: 3615 (Cal Devis'in ölümünü araştıran bir polis memuru)
Aaron Sternwood: 0439 (Davis'in bir arkadaşı)
Delores Lightbody: 4920 (Cari Linsky'nin nişanlısı)
Arnold Dweeb: 4610 (MTC için çalışan biri)
Tom Griffith: 4590 (Schimming'in sağ kolu)
Della Lang: 2111 (Ron Morgen'ın sevgilisi)
Lola Lovetoy: 4603/4605 (Gideon için çalışan biri)
Jim Slade: 4927 (Knott için çalışan bir katil)
Bazil Mallory: 2713 (Law and Order için çalışan bir dava vekili)

*CHAMPIONS OF KRYYN

Kayıp olan DARGONLANCE, Kont tarafından Gargaht'ta olduğu söylense de aslında Sanction'da bulunmakta. Fakat siz görev verilmeden buraya gittiğinizde Dragonlance'e ulaşamıyorsunuz. Sanction aslında şehir olarak fazla bir önem taşımıyor. Fakat daha sonradan size verilen görevle oraya gittiğinizde, gizli bir geçit buluyor ve Dragonlance'i aramaya başlıyorsunuz. Oyunun en kritik ve önemli olaylarını da burada geçiyor.

*DUNGEON MASTER

Oyunun en önemli level'ı 7. Son kattaki büyücüyü yoketmek için ihtiyacınız olan Firestaff bu katta bulunmakta. Fakat katı koruyan muhafızları yok etmek oldukça zor. İzleyeceğiniz strateji, uzaktan gücünüz bitene dek saldırmak ve ardından geri çekilip dinlenmek. Bu sayede biraz zor da olsa bu yaratıkları yok edebilirsiniz. Bu katta ayrıca birçok oda bulunmakta. Odaların kapılarının kilitlerini açacak olan anahtar ise daha üst katlarda. Bu sebeple ilk olarak 3, 7, 9, 12 ve 11. katlarda bulunan anahtarları alacak, ardından da bu kata inecek ve Firestaff'ı ele geçireceksiniz.

Dungeon Master yaklaşık 1.5 yıldır piyasada olan, eski olmasına rağmen güncelliğini yitirmemiş bir oyun. Herkesin bu oyunda ortak bir sıkıntısı var, **BÜYÜLER.**

FUL: Büyülü meşale
YAR İR: Büyülü kalkan (Grup için)
ZO: Bazı kapılan açar
DES VEN: Zehir büyüsü
DES EW: Hayaletlere karşı kullanılan bir büyü
OH VEN: Zehir bulutu
YA BRO ROS: Büyülü ayak izleri
OH KATH RA: Yıldırım
FUL İR: Ateştopu
FUL BRO NETA: Ateş kalkanı
OH EW **SAR:** Görünmezlik
OH İR RA: Işık
DES İR SAR: Karanlık
ZO CATH RA: Güç taşını almak için kullanacağınız plazma

İKSİRLER

VI: Health
YA: Stamina
VI BRO: Poison Cure
YA BRO: Büyülü kalkan
DES VEN: Zehir
YA BRO DAIN: Wisdom
YA BRO NETA: Vitality
OH BRO ROS: Dexterity
FUL BRO KU: Strenght
ZO **BRO RA:** Mana

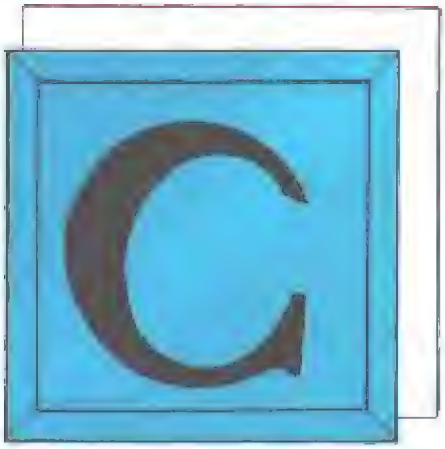
*SHADOW OF THE BEASTII

Bu güzel oyunda kullanılan bazı özel kelimeleri İzmir'den gönderen Levent Yurga'ya teşekkür ediyoruz:

WOOD	DRINK	COMPANION
TENPINTS	ZELEK	MALETOTH
DRAGON	PARCHMENT	KHRAN
GOBLINS	TRAPS	SEA
MAN	REWARD	SISTER
SPELL	BABY	KARAMOON
BARLOOM	OASLS	BEAST
ACID	RİNG	CHILD
FOOD	PROTECT	HAGGLE
INN	BRD3LE	

Aynı oyunda bir ipucu da Ankara'dan Bülent Yaşar arkadaşımızdan: Sağa doğru gidip nöbetçiye [A] tuşuna basarak 'Ten Pints" sorarsanız, sonsuz enerjiniz olur.

AMIGA



ERDEM TAY LAN

Geçen sayıda belirttiğim gibi. artık >azı dizimizin birinci bölümü olan C diline girişi bitirdik. Bu sayıdan başlayarak C dilini daha derin olarak inceleyeceğiz. Bu aşamada da, C dilinin referans kitabı olan "The C Programming Language"'e paralel olarak gideceğiz. Gelecek sayılardaki konu sıramız şöyle olacak:

1) Veri tipleri, Operatörler ve İfadeler
2) Program akış kontrolü
3) Fonksiyonlar
4) Pointer ve Diziler (İng. Array)
5) Structure'lar
6) Giriş ve Çıkış

C dilini iyice tanıdıktan sonra, Amiga ile C uygulamalarını inceleyeceğiz.

Yazı dizimizin ikinci bölümünün birinci bölüme göre hızlı olacağını belirtmeliyim. Çünkü bence asıl önemli olan, dile yapılan başlangıcın iyi olmasıydı; dolayısıyla bu bölümün daha uzun ve yavaş işlenmesi gerekliydi. O zaman bundan sonra size biraz daha fazla iş düşüyor.

Şimdi veri tipleri, operatörler ve ifadelerden başlayarak C'nin temellerini görelim.

DEĞİŞKEN İSİMLERİ:

Değişken isimleri başlangıç karakteri harf olmak şartıyla, harf ve rakamlardan oluşur. "-" karakteri, harf sayılır ve uzun değişken adlarının okunabilirliğini oldukça arttırır. Büyük ve küçük harfler, farklı karakterler olarak değerlendirilirler. Değişkenlerin sadece ilk 8 karakteri değerlendirmeye alınsa da, daha uzun isimler kullanılabilir. Ayrıca C dilinde kullanılan komutlar, değişken adı olarak kullanılamaz. Geleneksel olarak değişkenler küçük harfle, sabit sayılar büyük harfle yazılır.

VERİ TÜRLERİ:

C dilinde birkaç veri türü vardır. Bunlar:

```
char   Tek byte'lık makinanın karakter
       setinden bir karakteri depolayabi-
       len veri türü
int    bir tamsayı
float  tek duyarlıklı virgüllü sayılar
double çift duyarlıklı virgüllü sayılar
```

Ayrıca int veri türlerinin başına getirildiğinde değişik sonuçlar veren short ve long büyüklükleri farklı tamsayıları belirtirken, unsigned sadece pozitif pozitif tam sayılan belirtir. Amiga'da bu değişkenlerin uzunlukları byte olarak şöyledir:

```
short int    2 byte
long int     4 byte
unsigned int 2 byte
int          2 byte
char         1 byte
float, double 4 byte
```

Tamsayı tanımlamaları ekleri int önüne getirilerek yapılabilir. Örneğin,

```
short int x;
long int y;
```

SABİTLER:

Tamsayı (İng. integer) ve float (Tk. virgüllü sayı) sayı sabitlerinin nasıl yazıldığını daha önce görmüştük (x=5; veya x=5.0; gibi). Ayrıca float sayılar için:

```
0.12 E3
```

gibi 0.12 çarpı 10 üzeri 3 anlamına gelen bilimsel notasyon da vardır.

Long sabitler, sabitin sonuna "L" eklenerek belirtilir. Örneğin:

```
x=123L;
```

gibi.

Ayrıca sekizlik düzendeki sayılar için (İng. oetal), sayının başına 0x konularak tanımlanabilir. Örneğin 31 sayısı sekizlik düzende 037, onaltılık düzende ise 0xlf şeklinde yazılır. Bu değişkenlerin sonuna L harfi koyarak onları long yapmak da mümkündür.

Bir karakter sabiti, tek tırnak içine yazılan bir karakterden oluşur. Örneğin, 'e' gibi. Bir karakter sabitinin değeri, o karakterin, karakter sabitindeki değerine eşittir. Örneğin '0' sabiti, ASCII setinde 48'e karşılık gelir. Programda 48 yerine '0' yazmak, programın makinadan makinaya değişebilecek 48 sayısından etkilenmemesini sağlar.

Bir string sabiti ise, sıfır veya daha fazla karakterin çift tırnak içinde yazılması ile tanımlanır. Örneğin, "Amiga Dünyası" veya .....boş karakter" gibi. Çift karakterler string'e dahil edilmezler.

Teknik olarak bir string sonunda 0 karakteri olan bir karakter dizisidir. Dolayısıyla yukarıdaki string için gerekli olan bellek alanı 13+1 karakter, yani 14 byte'dır.

Burada dikkat edilmesi gereken konu, V ile "x"'in tamamen farklı olmasıdır. İlki bir sayıyı belirtirken, ikincisi bir karakter dizisini belirtir.

TANIMLAMALAR (DEKLERASYONLAR):

Bütün değişkenler kullanılmadan önce tanımlanmalıdır. Bir tanımlama, bir veri türü ve onu izleyen bir veya daha çok değişken adından oluşur. Örneğin:

```
int lower,x,Amiga;
char c,line[ 1000);
```

gibi. Yukarıdaki tanımlamalar;

```
int lower;
int x;
int Amiga;

char line[ 1000];
```

şeklinde de yapılabilir. Değişkenler tanımlamaları sırasında eşleme işlemine de girebilirler. Örneğin;

```
chare='e';
int i=0;
float deneme= 1.0e-5;
```

ARİTMETİK OPERATÖRLER:

Cdili +, -, *, / ve kalan işlemini yapan % modülü operatörünü destekler. Sonuncu-

suna bir örnek vermek gerekirse: 25 % 3 = l'dir.

Parantez kullanılmadığında önce *, / ve % işlemleri, daha sonra +, - işlemleri yapılır. Bütün bu aritmetik işlemler, soldan sağa doğru uygulanır.

KARŞILAŞTIRMA OPERATÖRLERİ:

>, >=, <, <= işaretlerinden oluşur ve bunların hepsi aynı işlem önceliğine sahiptir. Bunların işlem öncelik sırasının bir altında ise eşitlik operatörleri olan;

operatöreri bulunmaktadır. Karşılaştırma operatörleri işlem önceliği bakımından aritmatik operatörlerin altında bulunur. Dolayısıyla; i<lim-1 demek, tahmin edildiği gibi i<(lim-1) anlamına gelir.

C dilindeki mantıksal operatörler olan && (İng. AND, Tk. VE) ve II (İng. OR. Tk. VEYA) operatörleri, belki de en ilginç operatörlerdir. && ve II operatörleri ile birbirine bağlana ifadeler, soldan sağa doğru değerlendirilir ve sonucun doğru ya da yanlış olduğu bilinir bilinmez işlem sona erer. Örneğin:

```
for (i=0;i=lim-l&&(c=getchaı())!='\n'&&c!=EOF;++i)
        s[i]=c:
```

satırında yeni bir karakter okumadan önce s dizisinde yer olup olmadığının kontrol edilmesi gerekir. Çünkü önce karakter alınıp daha sonra yer kalıp kalmadığı kontrol edilirse, yer kalmadığı halde boşuna karakter alınmış olur. Bu da, fazla işlem yapılmasına sebep olur. Ayrıca, karakterin EOF'a eşit olup olmadığı karakter alındıktan sonra yapılmalıdır. Sonuç olarak; "VE" (&&) ve "VEYA" (II) operatörleri kullanılırken ifadelerin yazılış sırası program hızını ve çalışmasını etkileyebilir.

Bu operatörlerden başka; 0'dan farklı herhangi bir sayıyı (Ta, 0'ı ise l'e çeviren bir operatör olan ! (İng. Unary negation) operatörü de bulunmaktadır.

Ünlem operatörü, daha çok aşağıdaki gibi kullanılır:

```
if(değişken==0);
```

ifadesi genellikle,

```
if(!değişken);
```

biçiminde yazılır.

TÜR DEĞİŞTİRMELER:

Eğer ifadelerde birbirinden farklı türlerde değişkenler birarada kullanılıyorsa, değişkenlerin hepsi ortak bir veri türüne çevrilir. Çevrilme işlemini belirleyen birkaç kural vardır:

Birinci olarak char (Tk. karakter) ve int'ler (Tk. tamsayı), ifadelerde serbestçe karıştın labilirler:

Bütün karakterler aritmetik işlemlerde tamsayılara çevrilir. Bu durum, karakterler ile ilgili işlemlerin esnek olarak yapılabilmesini sağlamaktadır. Örneğin; karakter olarak girilen bir sayıyı, sayı eşdeğerine çeviren bir fonksiyon yazmak istersek:

```
atoi(s) /*s'i tamsayıya çevirme*/
char s[j;
{
  int i,n;

  n=0;
  for(i=0;s[i]>='0'&&s[i]<='9';++i)
       n=10*n+s[i]-'0';
  return(n);
```

Bilindiği gibi sfi]-'0' ifadesi, bize s[ij'de depolanmış karakterin nümerik değerini verir. Çünkü bütün rakamlar karakter setinde (ASCII) birbirlerini izleyen sırayla yeralır.

Bir diğer örnek olarak, giriş karakterlerinden büyük harf olanları küçük harfe dönüştüren lower fonksiyonu verilebilir. lower fonksiyonu, eğer karakter büyük harfse o karakterin küçük harfini; karakter setinde büyük harfler dışında kalan bir karakterse, karakterin kendisini çağına fonksiyona yollamalıdır. O zaman:

```
lower(c) /*c karakteri küçük harfe dönüşür*/
int c;
{
  if(c>='A'&&c<='Z')
                    return(c+'a'-'A');
  else
                    return(c);
}
```

Otomatik tür değişmelerinin başka bir yararı da karşılaştırma ve mantıksal operatörlerin kullanılmasında görülür. i>j veya && ve II operatörleri ile birbirine bağlanan ifadeler doğruysa 1, yanlışsa 0 değerini alırlar. Yani:

```
i=(c>='0'&&c<='9');
```

ifadesi sonucunda, i değişkeninin değeri ya 1 ya da 0 olabilir. Ayrıca >=, &&, <= operatörlerinin önceliği ='den daha fazla olduğu için parantezlerin yazılmasına da gerek yoktur, if, while gibi komutların test bölümlerinde doğru, O'dan farklı herhangi bir sayı anlamına gelmektedir.

Aritmetik işlemlerdeki tür değiştirmeler tahmin edilebileceği gibidir. Genel olarak bir aritmetik operatör (+, -, * gibi) iki farklı tür değişken arasında uygulanıyorsa; değişkenlerden düşük türde (bellekte az yer kaplayan) olanı, büyük türde (bellekte daha fazla yer kaplayan) olanına çevrilir ve sonuç büyük türde olur. Türler arasındaki çevrimler, aşağıdaki ilkelere göre yapılır:

1> char ve short değişkenler int'e çevrilir, float ise, double'a çevrilir.

2> Bundan sonra eğer değişkenlerin herhangi biri double ise, diğeri de double'a çevrilir ve sonuç doble olur.

3> Aksi halde değişkenlerin herhangi biri long ise, diğeri de long'a çevrilir ve sonuç long olur.

4> Aksi halde değişkenlerin herhangi biri unsigned ise diğeri de unsigned'a çevrilir ve sonuç unsigned olur.

5> Aksi halde değişkenler mutlaka int olmalıdır ve sonuç da int olur.

Burada dikkat edilecek konu, tüm float değerlerinin double'a çevrilmesidir. Yani C dilinde tüm float (Tk. virgüllü sayı) işlemleri çift yoğunlukla yapılır. Çift yoğunlukla anlatılmak istenen, virgülden sonraki basamağın iki kat fazla olması, dolayısıyla sonucun doğruya daha hesaplanmasıdır.

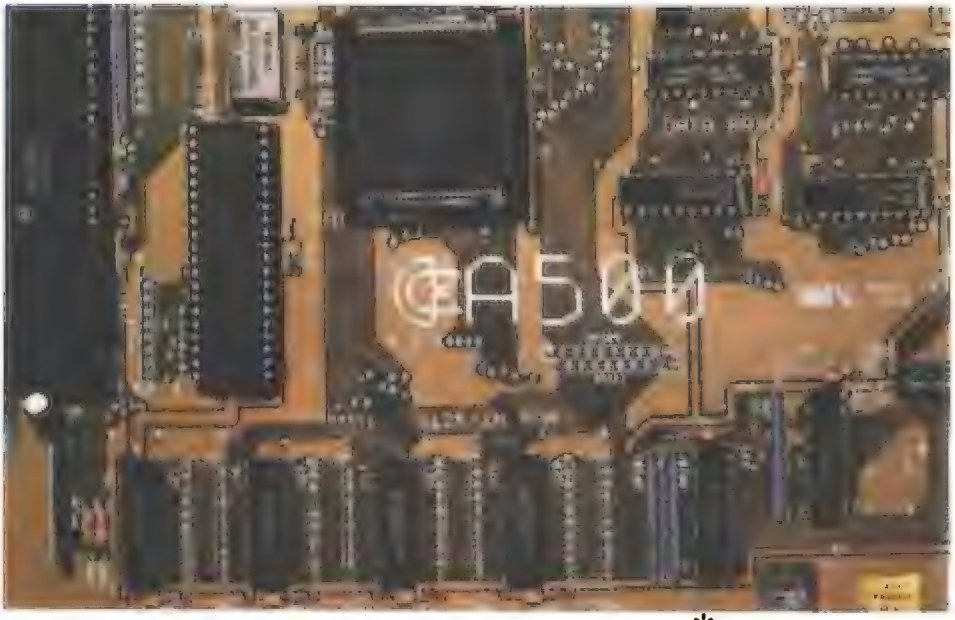
Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay ifadelerdeki tür değiştirmelerini, artırma ve eksiltme operatörlerini, bit düzeyli mantıksal operatörleri, eşleme operatörlerini, şartlı ifadeleri ve son olarak da operatör işlem öncelik sırasını toplu olarak göreceğiz. Hoşçakalın....

HARDWARE DERSANESİ

LÜTFİ BİRSES

Merhaba... Bu ay sizlere AMIGA 500'ün hafızasını 1 MegaByte'a nasıl çıkartabileceğinizi anlatacağım. Elektronik ile haşır neşir olanlara sözüm yok, ama bu işlemi herşeyden önce birazcık da olsa elektronik bilgisi olanlar yapabilir. Yine de uyarımı, kendisine güvenmeyenlerin sadece böyle bir olanak olduğunu bilmek ile yetinmesi gerektiğini söyleyerek tekrarlayalım. Unutmayın ki yapılabilecek küçük bir hata, makinanızda oldukça büyük hasarlara yol açabilir. Galiba, makinalarını 1 MB yaptırmak isteyenlerin en yakın tamir servisine giderek bu işlemi yaptırmalarında fayda var. Kendinize güveniyorsanız, durum değişir tabii.

Anlatacaklarım son bir yıl içinde Amiga sahibi olanlar için geçerli. Yani makinalan aşağıda anlatacağım gibi uygun olanlar Ram kartı almadan 1 MegaByte hafızaya sahip olabilirler. Bunun için 4 adet 44256 entegre ve bu entegreye uygun 4 adet soket'e ihtiyacınız var. Bir de anlatacaklarımı harfiyen uygulamaya tabii. Ayrıca havya, lehim gibi araçlar da elinizin altında olacak.



*

Amiga 'yi son bir yıl içinde aldıysanız, kendi 1 MB'ınızı kendiniz yapabilirsiniz.

*

Son bir yıl içinde dedik, çünkü daha eski makinalar için bu olanak yok. Bunun sebebi, eski Amigaların 4 adet 44256 yerine 16 adet 41256 kullanılarak imal edilmiş olması. Eee, Amiga ilk çıktığında bu ciplerin henüz tasarlanmamış olduğunu düşünürseniz, bu çok normal. Entegre üreten firmalar sürekli olarak yeni yeni entegre çeşitleri piyasaya çıkartıyorlar. İşte 44256 cipi de Amiga çıktıktan sonra geliştirilip piyasaya sürüldü. Commodore firması da AMIGA'nın dizaynında bir değişiklik yaparak bu cipleri kullanmaya başladı. Bu hem üretim maliyetini düşürdü, hem de Amiga kartında kullanılabilecek yeni boşluklar kazandırdı. İşte bu boş

alanı da kullanıcılar için 4 adet daha 44256 cipi takılacak şekilde dizayn ettiler.

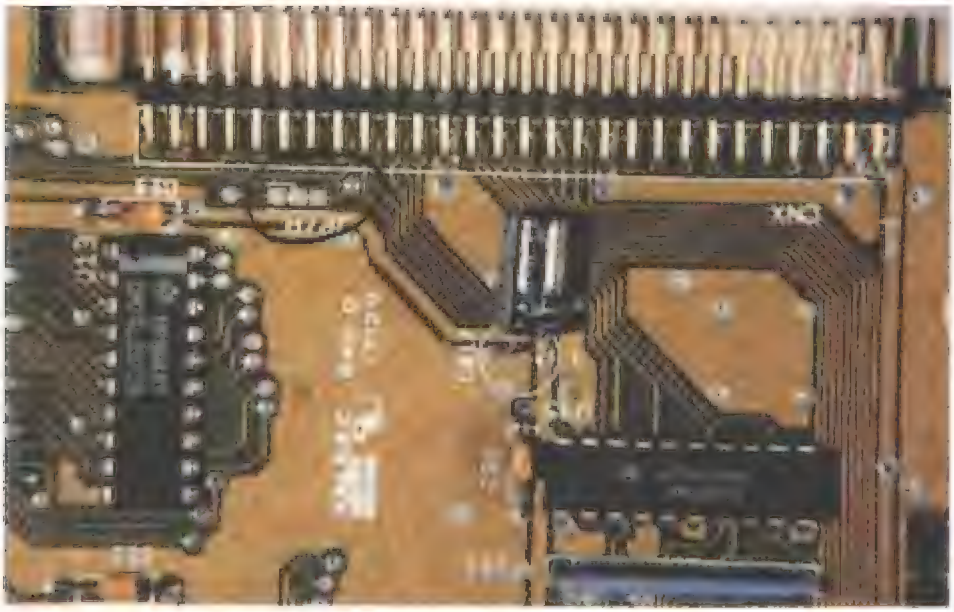
Amiga'yı açarken, küçükler
Büyülerinden izin alsın.

Bu kadar ön bilgiden sonra, size bunu nasıl yapacağınızı anlatmaya başlayabilirim. Herşeyden önce sizleri bir konuda daha uyarmak isterim; Amiga'sı garanti dahilinde olanlar, bu işlemi yaparlarsa garantisi kalkar. Yani makinanız herhangi bir arıza durumunda garantisiz makina olarak kabul edilir.

Hemen umutlanıp işlemleri yapmaya başlamadan önce, Amiga'yı açıp içine bakmanız gerek. Zira Amiga'yı yeni almış bile olsanız, çeşitli nedenlerle eski dizayn bir makinaya rastlamış olabilirsiniz. Amiga'yı açmak için ilk yapacağınız vidalan sökmek. Sökülecek vidalar, Amiga'nın arka tarafındaki üst ve alttaki 6 adet vidadır. Drive'ın altına gelen 3 vidayı ise sökmeyin, çünkü onlar sürücüyü tutan vidalardır ve onlarla işimiz daha sonra olacak. Gerekli vidaları söktükten sonra, tekrar düz tarafı çevirin ve yan kenarların ortalarından basarak üst kapağı çıkarın. Karşınıza klavye çıkacak. Klavyenin bağlantı kablosu arka taraftan metal saçın içine girerek sokete takılmıştır. Bu kabloyu çıkartmak için yukarı doğru çekmeniz yeterli. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken önemli bir nokta var. Klavyenin kablosunu yerine takarken yönünü şaşırmamalısınız. Bu yüzden kabloyu çıkartırken renklere dikkat edin. Bu işlemden sonra, platinin üzerindeki saçın vidalarını sökmeniz, sonra da saçın sıkışmasını sağlayan tırnakları dik hale getirmeniz gerekiyor. Artık saçı kaldırabilirsiniz. Hayran hayran seyretmeniz bittikten sonra, size yakın kenarın sol tarafına bakın. Burada

eğer sekizerden iki sıra halinde 16 adet 41256 numaralı entegre varsa, biraz daha seyredin ve AMIGA'yı kapatıp nasıl Ram kartı alabileceğinizi hesaplamaya başlayın. Eğer 16 değil de, sadece 4 adet aralıklı yerleştirilmiş 44256 numaralı entegre görüyorsanız okumaya devam edin.

Şimdi 44256 entegrelerin aralarına bakın. Orada her iki entegre arasında birer entegrelik boş yer göreceksiniz. İşte dolduracağımız doldurmamız gereken yerler buralar. Eğer entegrenin takılacağı yerlerdeki delikler lehimle doluysa, bu delikleri açmanız gerekecek. Bu da lehim pompasıyla yapılabilir (eğer daha önce pompa kullanmadıysamz, bir uzmanın yardımını istemelisiniz, zira lehim pompası kullanmak biraz zordur). Şimdi bütün bağlantıları (nasıl çıkarttığınızı not ederek) çıkartın ve platin alt kapak ile alttaki saç muhafazadan ayırın. İlk kullanacaklarınız, soketler. Soket kullanmak, herhangi bir arızaya veya hatalı montaja sebep olmanızı önleyecekir. Soketlerin dar kenarlarından birinde bir tırnak ya da diğer taraftan farklı bir işaret göreceksiniz. Bu kenarı yukarı, yani arkaya gelecek şekilde takın. Daha sonra plaketin arkasından lehimlemeye başlayın. Bu arada lehim damlalarının plaketin diğer yerlerine damlamamasına dikkat edin. Lehimleme işiniz bittiğinde, tekrar plaketin ön tarafını çevirin ve entegre devreleri takmadan önce devre üzerindeki tırnak ya da işaretin sokette olduğu gibi yukarı yani arkaya doğru olmasına dikkat edin. Bu işlemi de tamamladıktan sonra artık tek bir işimiz kalıyor; o da, Amiga'ya 1 MB olduğunu söylemek. Bunu yapmak için hafıza entegrelerinin sağındaki ek hafıza kartı takılan konnektörün dibinde bir havya işimiz var. Bu konnektörün hemen dibinde, biraz arkaya doğru yanyana üç küçük kutu bulunur. Bu kutular, plaket üzerindeki bakır yollardan oluşmuş yaklaşık 2 mm'lik kutulardır (resimleri inceleyin). Bu kutuların üzerine lehim yaparak birbirine kısa devre olmasını sağlamamız gerekiyor. Bunu da yaptıktan sonra Amiganız 1 MB olmuş olacak. Artık makinanızı kapatarak deneyebilirsiniz.



*

BU İŞLEMLERİ YAPARKEN YANLIŞ BİR ŞEY YAPTIĞINIZI DÜŞÜNÜYORSANIZ, SİZE EN YAKIN AMİGA ONARICISINA BAŞVURUN

*

Aynı şey denemeden sonuç alamayanlar için de geçerli. Umarım başarılı bir çalışma yaparsınız. Amigalı günler.

MESUT KABASAKAL

Merhaba Sevgili Okurlar,

Bu ayki konuğumuz, geçtiğimiz aylarda dergimizin haberler bölümünde sözünü ettiğimiz Amiga eğitim programlarının yaratıcısı olan Commodore Center ailesinin yöneticisi, Sayın Mesut Kabasakal. Kendisi ile görüşmenin kolay olduğunu sanmayın. Kendisi 7 dükkan arasında o kadar hızlı dolaşıyor ki. Bir de eğitim programlarının hazırlığını düşünürseniz, 1 haftada zor yakaladık Mesut Beyi. Bir akşam geç saatlerde Galleria'daki dükkanında yine eğitim konusunda çalışırken bulduk kendisini. Biraz hal hatır muhabbetinden sonra biraz programlarının tanıtımını yaptı. Programları inceledikten sonra kendisine sizler adına sorular sorduk, cevaplar aldık. Ana konumuz, tabii ki hazırlanan eğitim programları idi.

** AMIGA DÜNYASI: Mesut Bey, öncelikle bize bu piyasaya nasıl ve ne zaman girdiğinizi anlatır mısınız?*

- MESUT KABASAKAL: Aslında bu piyasaya girişim hayli ilginç oldu. Ben daha önce gıda sektöründe çalışmakta idim. Büyük oğlum Osman, o zamanlar Commodore 64 kullanıcısı idi. Birlikte oyunlar oynardık. Osman, birgün bana bu işi yapmamızı teklif etti. Önceleri pek kulak asmadım. Fakat o kadar çok ısrar etti ki, eşimle birlikte düşünmeye başladık ve yaklaşık iki yıl önce bu işe başladık. Başlangıçta hobi olarak baktığımız bu iş, birdenbire bizi iyice içine çekti. Şu anda İstanbul'da çeşitli yerlerde açtığımız şubelerimizde bu işle uğraşıyoruz. Artık hobi olmaktan çıktı, tamamıyla bu işin içinde bulduk kendimizi. Dikkat ederseniz bulduk diyorum, çünkü bütün aile birlikte çalışıyoruz; baldız, birader hep beraber.

** AMIGA DÜNYASI: Peki, eğitim programı hazırlamak nereden aklınıza geldi? Çünkü gördüğüm kadarıyla oldukça maliyetli bir yatırım, üstelik riski de var.*

- MESUT KABASAKAL: Biz müşteri ile direkt diyalog halindeyiz ve böyle bir olayın olması gerektiğini farkettik. Velilerden sürekli bu yönde sorular alıyorduk. Herkes AMIGA'da eğitim programı soruyordu. Buradan yola çıktık. Çünkü bizce Amiga, bu amaç için mükemmel bir makina. Dolayısıyla bunu yapmayı kendimize görev olarak kabul ettik. Risk olayına gelince .... 2 yıllık kısa tecrübemden edindiğim izlenim, Amiga kullanıcısının kaliteli ve iyi hizmeti her zaman tercih ettiğidir. Bu yüzden müşterilerimizin sağduyusuna güvenerek eğitim olayına girdik. Amiga kullanıcılarının özellikle böyle hassas bir konuda kopya kullanacağını ya da kullanmak isteyeceğini sanmıyorum. Ayrıca biz de elimizden geldiğince tedbirimizi aldık. Programla birlikte bir dongle veriyoruz. Bu elektronik bir parça ve bu parça olmadan program çalışmıyor.

** AMIGA DÜNYASI: Bu seti hazırlarken ne kadar zaman harcadınız? Nasıl bir çalışma yaptınız? Anlatır mısınız?*

- MESUT KABASAKAL: Mayıs ayından beri bu işle uğraşıyorum. Ekibimizde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı çalışan değerli öğretmenlerimiz ve programcılarımız var. Soruları müfredata uygun olarak hazırladık. Bu aslında göründüğünden çok daha zordu. Çünkü bu, bir oyun programı değildi. Yapılacak herhangi bir hata, yanlış eğitime sebep olabilirdi. Bu yüzden her soruyu tekrar tekrar inceleyerek hazırladık. Bu da oldukça zaman alıcı ve yorucu bir çalışma gerektirdi. Fakat sanıyorum oldukça iyi bir çalışma oldu. Tabii bu konuda asıl değerlendirmeyi Amiga sahipleri yapacak.

**AMIGA DÜNYASI: Mesut Bey, Commodore Center olarak bundan sonrası için okurlarımıza müjdeleriniz var mı?*

- MESUT KABASAKAL: Şu anda söyleyebileceğim tek şey çalışmalımızın burada son bulmayacağıdır. Değişik birçok projemiz var. Ama bunları şu anda açıklayamam. Ancak bu setin benzerinin Commodore 64 için olanını da hazırladığımızı söyleyebilirim. Aslında Amiga o kadar ufku geniş bir bilgisayar ki, yapılabilecek şeylerin adeta sınırı yok. Bu yüzden Amiga'da her alanda değişik çalışmalar yapılmadı diye düşünüyorum. Biz de elimizden geldiğince yeni şeyler üreteceğiz.

** AMIGA DÜNYASI: Size sormak istediğim son bir sorumuz var.Telif Hakları Yasası. Bu konuda sizin de fikrinizi alabilir miyiz?*

- MESUT KABASAKAL: Vallahi, ben bu konuda biraz milliyetçi düşünüyorum. Bu güne kadar uluslararası alanda Türk hakları yeterince korunmadı. Ortak pazara girmek için hala uğraşıyoruz, ama bir türlü sonuç alamıyoruz. Bizim haklarımızı korumayan insanların haklarını, biz neden koruyalım? Dışarıdan gelecek orjinal programlara milyonlarca dolar döviz ödememiz gerekecek. Onların bizim adımıza hassas olmadığını bilerek haklarını koruyacağız ve dünya kadar para ödeyeceğiz. Bu, bana ters geliyor. Ancak kendi ülkemizde de emek veren binlerce yazılımcı var. bunların haklarının tabii ki korunması lazım. Bu yüzden ben, aşamalı bir telif yasasından yanayım. Öncelikle bizim yazılımcı firmalarımızın ürünlerini korumaya almalıyız. Dışarıdan gelen programlar ikinci planda kalmalı diyorum. Tabii bu, benim şahsi fikrim. Size biraz tutucu gelebilir.

**AMIGA DÜNYASI: Bize zaman ayırdığınız için teşekkürler. Bundan sonraki çalışmalarınızda başarılar diliyoruz.*

Dedik ve ayrıldık Mesut Bey'in yanından. Şimdi size hazırlanan eğitim programından söz edelim.

Program güzel, hareketli Avrupai bir intro ile başlıyor. Burada müzikli ve hareketli bir animasyon ile karşılaşıyorsunuz. Daha sonra çıkan menüde 3 ana bölüm var. İlk bölüm, "EGITIM". Bu bölümde, işlenen konu ile ilgili gerekli bilgiler formül ve açıklama ile veriliyor. İkinci bölüm, "EĞİTİM+TEST". Adından da anlaşılacağı gibi, ilk bölümde işlenen konuların soru-cevap şeklinde testleri yapılıyor. Testlerde 5 seçenek var. Doğru bulduğunuz seçeneği işaretleyerek bir sonraki soruya geçiyorsun-:z. Programdaki tüm kontrollar mouse ile yapılıyor. Bu arada dinlenmek isterseniz, menüden "Dinlenme" seçeneğiyle güzel bir müzik ve resim eşliğinde mola hakkınız var. Son bölüm ise, "GENEL TEST". Burada "Çözüm" ve "Dinlenme" seçenekleri kapatılarak kullanıcının gerçek bir sınavdan geçmesi sağlanıyor. Ayrıca sonuçlara göre de uzman öğreticilerin değerlendirme ve tavsiyeleri yemliyor. Aynı sorunun tekrar çıkması gibi bir olasılık yok. Benzer sorular verilse bile kullanılan değerler farklı oluyor, dolayısıyla ezbercilik işe yaramıyor. Bu da sınava ayrı bir zevk kazandırıyor.

Okul çağındaki Amiga kullanıcılarına destek olması bakımından oldukça başarılı bir çalışma ortamı sağlayabilecek böyle bir set hazırladıkları için, özellikle okurlarımız adına tüm emeği geçenlere teşekkür etmek ve ayrıca bu tür çalışmalarının artmasını bütün kalbimizle diliyoruz. Amiga lı günler....

-ELVIRA-
MISTRESS OF DARKNESS

Geldi. gelecek, çıktı, çıkacak derken, aylar süren beklemeler en sonunda sona erdi ve ELVİRA çıktı. Aslında Elvira'nın bundan aylar önce piyasaya çıkması gerekirdi, fakat oyunu yapan firmanın büyük mali sıkıntıya düşmesi oyunu bir hayli geciktirmişti, ve neredeyse de çıkmıyordu. Fakat Accolade bu soruna çözüm buldu ve bu ufak firmayı satın aldı. Accolade garantisinde oyun da 2 ay içinde piyasaya çıktı. Aylar önce Elvira'nın demosu gelmişti. Fakat oyununa baktığımda, demonun oldukça yetersiz olduğunu gördüm. Elvira gerçekten bu yılın en iyi Icon-Adventure'larından biri. Gerek grafik, gerekse müzikleri tam anlamıyla harika. Müzik ve efektler oyunun atmosferi ile tam bir uyum içinde. Tabi iş sadece grafik

ve müzikte değil; konu, atmosfer ve sürükleyicilik de olabileceğin en iyisi. Elvira'nın ülkemizde bizim baskı aşamamızda gelmesi, sizin için bir ölçüde de şansızlık oldu. Oyunu yeterince inceleyemediğimi bastan söylemeliyim. Fakat gelecek sayılarımızda daha detaylı açıklamaları dergimizde bulacağınıza emin olabilirsiniz.

Elvira aslen Amerikada çok tutulan bir korku programı. Programın sunucusu ve yapımcısı, sizin de oyunda göreceğiniz gibi çok güzel bir bayan. Firma'da aslına sadık kalıp ilginç bir konu bulmuş. Bizim güzel yıldızımız büyük bir şatoda hapis tutuluyor. Fakat onu bu şato'ya kapatanların Elvira'yı yok etmeye güçleri yetmemiş. Bu sebeple Elvira sağ. takat gücünün büyük bir kısmını yitirmiş. Bu arada galiba yazmayı unuttum. Elvira çok güçlü bir cadı. Onu hapseden de. en büyük rakibi. Yani sizin anlayacağınız, siz tam bir güç çekişmesinin ortasındasınız. Çaresiz kalan Elvira'da son bir çare olarak, kendisini kurtarması için bir adam tutuyor. Tutulan adam için bu artık bir şans mıdır, değil midir bilemem, fakat benim şahsı görüşüm. Afrodit bile bu kadar çileye ya da daha doğru bir deyişle ölüme değmez. Sizin de tanık olacağınız gibi ölmek oldukça kolay ve birçok ölüm biçimi var. Elvira'yı kapatan cadı. onu kurtarmaya gelecek olan heveslileri engellemek için. şatoya bolca gardiyan koymuş Bunlardan kimisi sizin gibi normal insan, takat bazılarının özel güçleri var. Siz de bu özel kişileri özel silahlarla öldürmeye çalışacaksınız. Bir dişi vampirin kalbine kazık çakmak. ya da kurtadamı gümüş kurşunla öldürmek gibi. Eğer yaşamayı başarırsanız Elvira'yı kurtaracak olan şey bir kasanın içinde. Kasaya ulaşır ve açmayı başarırsanız. güzel Elvira'yı da kurtarmış olacaksınız. Bu arada 6 anahtarı da bulmanız gerek. Bakarsınız paradan başka ödüller de alabilirsiniz, hem de şahsen Elvira'dan!!

Oyuna metruk şatonun dışında başlıyorsunuz. Gidebileceğiniz tek yön var. o da ileri yani şatonun içine. Biraz dikkat ederseniz kapıda bir yazı ile karşılaşırsınız. 'Ziyaretçiler ana giriş kapısındaki muhafızdan izin alsın*. Siz de öyle yapıyor ve girişten sola sapıyorsunuz. İçinde bulunduğunuz oda muhafızların komutanına ait. Dikkat ederseniz onun pek normal olmadığını görürsünüz. Gözleri bir ölü gibi bembeyaz. Size kim olduğunuzu soruyor. Siz de her medeni insan gibi cevap vermeye başladığınızda, sizin şatoya geliş amacınızın ne olduğunu anlıyor ve muhafızları çağırarak sizi bir hücreye kapatıyor. Hayret, sanki geliş amacınızı yazıpta üzerinize iğnelediniz!! Neyse, oyun başlamadan bitmiş gibi görünse de. aslında yeni başlıyor. Eminim bazılarınız şatonun girişinde doğruca komutanın odasına gitmek yerine, diğer iki yoldan neden gitmediğimi merak edecektir. Girişte sağ taraftaki oda hediyelik eşyaların satıldığı bir dükkan. Dükkandan alabileceğiniz 2 eşya var; bir balta ve kalkan. Bunları alıp. doğruca şatonun içine girmeye çalışsanız da değişen birşey olmuyor. Komutan gene sizi yakalıyor ve hücreye kapatıyor. Dükkandan aldığınız eşyalar da üzerinizden alınıyor. Kısacası değişen hiçbirşey olmuyor. Hücrenizde çaresiz ve sıkıcı saatler geçirirken birden kapınız açılıyor. Siz cellatı beklerken birden karsınızda güzeller güzeli Elvira'yı görünce oldukça şaşırıyorsunuz. Fakat Elvira bu ise sizin kadar sevinmiş görünmüyor. Ne de olsa. kurtarıcısını kurtarmak her şanslıya nasip olmaz. Sizi biraz paylıyor, ardından da faydalı birkaç şey veriyor. Biri isinize oldukça yarayacak bir hançer. Diğerleri ise büyülü iksirler. Bu iksirleri içtikten sonra elinizde iki adet kağıt kalıyor. Bu kağıtları *use' komutuyla kullanabilirsiniz. Kağıtlar iki adet büyüyü ihtiva ediyor. İlki elinizden çıkardığınız, karşınızdakine fazla zararı olmayan, bir yıldırım. İkincisi ise yanan büyülü bir hançer. Bu büyüleri 3'er kere kullanabilirsiniz. Ayrıca Elviranın verdiği ve yenilebilir nesne de azalan enerjini-

zin yerine getiriyor. Bunu da 3 kere kullanabilirsiniz. Dikkatli harcayın. Ayrıca daha evvelden Elvira'nın bir cadı olduğunu yazmıştım. Bu sebeple Elvira çeşitli iksirler yapabilmekte. Fakat ne yazık ki biri Elvira'nın büyü kitabını almış. Bu sebeple Elvira iksir yapamıyor. Takat eğer kitabını bulup Elvira'ya geri getirebilirseniz, size işinize yarayacak iksirler yapabilecek. Fakat iş sadece büyü kitabı ile bitmiyor. İksirler için gerekli olan malzemeyi de Elvira'ya vermek zorundasınız. Bu malzemeler de şatonun çeşitli yerlerinde dağınık bir vaziyette bulunuyor. İşiniz hiç te kolay değil! Artık serbestsiniz. Dilediğiniz yere, şatodan çıkmak hariç, gidebilirsiniz. Takat her kapının ardında bir asker var. Bu sebeple fazla yaşayamazsınız. Fakat iyi bir taktikle biraz şansınız var. İlk olarak şato girişindeki hediyelik eşya satan dükkana gidin. Buradan bir kalkan alın. Sonra kalkanı 'use' komutu ile kullanmaya bas-

layın. Unutmayın bütün silah ve kalkanları kullanılabilir hale getirmek için bu kumulu kullanmanız gerekir. Sonra girişten kuzey yönüne doğru ilerleyin. Karşınıza salonun iç taraflarına gideceğiniz giriş çıkacaktır. Buradan içeri girin. Birçok oda ile karşılaşacaksınız. Ben binadan sonra seçimi size bırakıyorum. İstediğiniz odaya istediğiniz sıraya göre girin. Ben sadece odada bulunan eşyaları ve öğrendiğim kadarıyla ne işlere yaradıklarını sizlere açıklamaya çalışacağım. Hemen sağınızdaki oda Evira'nın oturma odası dır. Burada: günlük, tahla kazık, lamba, Monalisa resimi. Evirra'nın Çocukluk resmi, yastık, 2 adel bos bardak, samdan ve bir süs tabağı bulunmakla, İçlerinde tek işe yarayan tahta kazık. Bunu da şöminenin yanından alabilirsiniz. Bu odadan çıktığınızda, tam karşınızda bulunan oda ise kütüphane. Elvira'nın kayıp büyü kitabını rafları biraz aradığınızda bulabilirsiniz. Koridorda kuzeye doğru ilerlediğinizde aşağı giden merdivenleri ve karşısındaki kapılan göreceksiniz. Kapıların hepsi kapalıdır. Açmak için, kapılanıl üzerlerine mouse ile iki kere kliklemeniz gerekir. Merdivenlerden aşağı indiğinizde mutfağa girersiniz. Evira'da burada sizi bekliyor. Büyü kitabını masanın üzerine koyun. Anık Elvira çeşitli malzemeleri karıştırıp, size faydalı iksirler yapabileçektir. Fakat şu anda size hiçbir şey yapamaz. Çünkü yanınızda iksir için malzeme yok. Zaten olsa da iksir yaptıramazsınız. Çünkü ne ile neyin karıştırılacağım bilmiyorsunuz. Şahsen şu anda ben de bilmiyorum. Fakat öğrenip gelecek ay sizlere ya zacağım. Burada iksir yapmak için 'mix' komutunu kullanacaksınız. Mutfakta, sola döndüğünüzde gizli bu geçil ile karşılasa caksınız. Fakat Elvira geçidi size açtırmayacaktır, kendisi açacak ve içeri gene kendisi girecektir. Bir süre sonra da içerisinin çok karanlık olduğunu ve hiçbir şey göremediğini söyleyerek dışarı çıkacaktır. Kısaca söylemek gerekirse, gizli geçit şu an için sizin işinize yaramaz. Eğer sağa dönerseniz dolu bir kiler ile karşılaşırsınız. Şaraplar, eller ve birçok iksir malzemesi burada mevcut. Mutfağın karşısındaki oda ise silahların bulunduğu oda. Bura da işinize oldukça yarayacak birçok silah bulunmakla. İlk olarak kalkanınızı değiş tirin ve büyük olan kalkanı 'Large shield' alın. Ardından da keskin bir kılıç. Kılıç ve kalkanı kullanılır pozisyona getirin, kılıcın üstünde güzel bir yay var. Yayı ve düello tabancalarını alın. Artık bir ordu kadar güçlüsünüz. Odada bir de kalın bir zırh durmakla. Gerçi bu zırhı alıp giyebilirsiniz. Bu şasede düşmanlarınızın darbelerinden kendinizi oldukça iyi korursunuz. Fakat zırhı giydiğinizde yanınızda fazla eşya taşıyamıyorsunuz. Taşıdığınızda ise her hareketinizde gücünüzden kaybediyorsunuz. Bu sebeple faydalı olmasına rağmen zırh pek kullanışlı değil. Odadaki

baltaları almanızı da pek tavsiye etmem. Kılıç onlardan daha öldürücü. Ayrıca zır daha üzerinde bulunan kalkana da erişemiyorsunuz. Silah odasının yanındaki oda daha bitirilmemiş bir bar. Odadan alabileceğiniz yegane eşya bir şise içki. Ayrıca benim ne anlam ifade ettiğini anlamadığım, yakın plandan görebileceğiniz müzik dolabı var. Barın yanındaki oda ise kilise. Dikkatli olun. içeri girmeden önce iyi bir kavgaya kendinizi hazırlayın. Kilisenin içinde ilk olarak gözünüze çarpan; kabı, mistik bir hayvanın derisinden yapılmış olan bir dua kitabı olacaktır. Biraz ilerleyince karşınıza gene yakın plan bir görüntü çıkıyor. Yakın planda bir masa ve üzerinde bulunan 2 adet altın şamdanı bir altın kadehi ve gümüş renginde bir haçı göreceksiniz. Haç dışındakilerin ne işe yaradıklarını daha çözemedim. Fakat haç, yukarı kattaki vampirin size saldırmasını engelliyor. Kilisenin tam karsısında bulunan oda ise bir galeri. Fakat içinde işe yarayan bir şey yok. Geriye donup giriş kısmına. yani kütüphanenin bulunduğu kısma geldiğinizde, yukarı çıkan merdivenleri göreceksiniz. Buradan yukarı kata çıkabilirsiniz. Yukarı katta gene birçok oda bulunmakta, fakat önemli olan odaların sayısı 3 tane. geri kalanlarında sadece ok bulacaksınız. Fakat siz tecrübe olması için odalara tek tek girin. Her odaya girişte bir adet nöbetçi de karşılaşacaksınız. Bu nöbetçiler fazla zorlu rakipler değil, aralarında sadece gürz'ü olan, size fazla zarar verebilir, odaları dolaştığınızda banyo ve vampirin odasının hangileri olduğunu göreceksiniz. Banyoda, duvarda bulunan yarıkta afyon ruhu bulunmakta. Herhalde bir önemi var ki böylesine bir yere saklamışlar. Vampirin odasında ise vampirden başka, dolap çekmecelerin de oklar var. Eğer vampir için gerekli malzemeniz yoksa burada fazla oyalanmayın, yoksa sonunuz haça rağmen pek iyi olmayabilir. Fakat üzülmeyin vampiri daha sonra öldürebileceksiniz. Kazığınız var, bir yerden de çekiç bulursanız sorun hallolacak. Önemli olan üçüncü odada ise bir incil bulunmakla. İncilin içinde ise bir dua parşömeni var. Parşömeni isledığiniz zaman kullanıyorsunuz, fakat pek bir sev olmuyor Herhalde bunun da kullanılacağı bir yer var. Yukarı kattaki odaları tek tek gezip, yayınız için gerekli olan bütün okları toplayın, çünkü hepsine ihtiyacınız olacak. Unutmadan, birde kilitli bir kapı ile karşılaşacaksınız. Boşuna buranın analılarını aramayın, çünkü bulamazsınız. Bu oda Elvira'nın yatak odası ve sadece kendisi girebiliyor. Daha sonra Elvira mutlaktan çıkıp buraya geliyor. Siz o zaman buraya girebilirsiniz. Fakat Elvira mutfaktan çıktıktan sonra, özel hizmetçisi mutfağa giriyor. Özel hizmetçisi varken sizin mutfağa girmenizi pek tavsiye etmem. Öğle yemeği olarak sizin kafanızı pişirebilir. Fakat Elvira'da mutlaktan hiz-metçisi çıkmadan bir daha mutlağa girmeyeceğini söylüyor. Bunun da anlamı şudur; sizin iksir yapabilmeniz için Elvira'nın mutlağa geri dönmesi lazım. Elvira'nın da mutfağa gen dönmesi için sizin bir şekilde hizmetçiyi bertaraf etmeniz gerekir. Kısacası bu oldukça zor bir bilmece. Elvira siz şatonun iç kısmını terkettikten biraz soma mutfaktan çıkıyor ve bunu da siz tekrar buraya girdiğinizde öğreniyorsunuz. Elvira'nın odasına da ancak sız hizmetçiyi safdışı ettikten sonra girebilirsiniz. Bu sayede Elvira da mutfağın boş olduğunu öğrenecek ve aşağı inecektir. Salonun içerisindeki odalar bu kadar. Artık dışarı çıkabilirsiniz. Avluda da gidebileceğiniz birçok yer var. Herbir köşede (toplam 4) bir kule girişi bulunmakta. Sola doğru ilerlerseniz ahır ile karşı laşırsınız. Ahırın önündeki samanlardan bir

tutam alabilirsiniz. Ahırın içine girdiğinizde ise karsınıza atları bağlamak için yapılan bir demir halka ile karşılaşırsınız. Ahırın sağ tarafında ise korku literatürünün ikinci bas oyuncusu bulunmakta, KURT-ADAM. Eğer sağa doğru ilerlerseniz karşınızdaki adam. size kendisini kurtarmanız için yalvaracak, bir taraftan da kurta dünüsüp size saldırmaktan geri kalmayacaktır. Kurtadamı öldürecek tek sev de gümüş bir kursundur. Ya da onu bağlamak

için çevresi gümüş kaplı bir ip. Eğer yanınızda bunlar yoksa, olum sizin için kaçınılmaz bir sondur. Bu sebeple ahırda şimdilik yapabileceğiniz birsey yok. Ahırın yanında bir demirci atelyesi bulunmakta, içeriyi biraz araştırdığınızda sandıkta bulunan kabı bulabilirsiniz. Kap metal eriyikler için yapılmış. Bu sebeple ateş dayanıklı. Eğer sız bu kapta eritebilecek bir gümüş eşya bulabilirseniz, gümüş kurşun yapmanız içten bile değil. Fakat şu an için elinizde gümüş bir eşya da yok. bu sebeple demircide de pek fazla bir işiniz yok. Avlunun çevresini dolaştığınızda önünde bir muhafiz olan demir parmaklıklı bir kapı ile karşılaşacaksınız. Muhafızı öldürün ve buradan içeri girin. Artık oldukça güzel bir bahçedesiniz. Bu bahçede bulacağınız bütün bitkileri. Elvira iksirlerinde kullanabilir. Bu sebeple bunları toplayıp bir yere depolamanız sızın için daha kolay olur. Bahçede kuzeye doğru ilerleyin. Sonrada mecburi istikamet olan sola dönün. Sol tarafınızdaki kapı kilitlidir. Anahtarının ise nerde olduğunu Allah bilir. Kapını karşı taralı ise alış poligonudur. Poligona doğru ilerleyin. Hedef tahtasına iyice yaklaştığınızda, yayınızla atış talimleri yapabilirsiniz. İlk ok boşa gidecektir. Fakat ardından attıklarınız hedefi bulacaktır. Hedefi I2'den vurana dek çalışın. 3, 4 atış sonra iyi bir nişancı olacaksınız. Şu andan itibaren yayı kullanabilirsiniz. Yayı. daha evvel kullanmaya kaksaydınız, yeterli tecrübeniz olmadığı için kullanamayacaktınız. Hedef tahtasındaki oklarınızı alın ve poligonu terkedin. Tekrar kuzeye doğru ilerlediğinizde kendinizi açık bir arazide bulacaksınız. Sol taralınızda toplayabileceğiniz mantarlar var. Sağ taralınızda ise yol devam etmekte. Kuzey taralında ise bahçenin başka bu bölümüne giriş var. Bu girişten ilerlediğinizde, gene çevresi boş bir araziye çıkacaksınız. Karşınızda ise elinde şahini olan bir adam var. Dilerseniz adamla şahine yakın plandan bakabilirsiniz. Fakat fazla bakmayın, aksi takdirde, siz ne olduğunu anlamadan şahin havalanıp gözünüzü çıkarabilir. Zaten siz ister yakın plan bakın, ister bakmayın kısa bir süre sonra şahin havalanıyor. Siz iyi bir nişancı olduğunuzdan, isabetli bir atışla şahini öldürebilirsiniz, fakat bence buraya gelmeden bir ekran önce oyunu boş bir diskete kaydedin. Şahini vurmak pek o kadar kola) değil, bunu siz de fark edeceksiniz. Şahin tam havada, en tepe noktada iken ateş edin. Şahin ölünce, sahibi de esrarlı bir şekilde ölecektir. Şahini yakın plandan incelediğinizde, ayağındaki anahtarı fark edeceksiniz. Anahtarı ve şahine saplı olan okunuzu alın. Burada yapabileceğiniz ya da gidebileceğiniz başka bir yer yok. Bu sebeple bahçenin bu kısmını terkedin. Sola sapın ve ilerleyin. Karşınıza üzerinde Jjnaze[1] yazan bir tabela çıkacaktır. Burası filmlerde gördüğünüz ve soyluların şatolarında bulunan, duvarları bitkilerden olan bir labirent. Yapabilirseniz bir haritasını çıkarın. Çünkü heryer birbirinin aynı. Labirentte benim bulabildiklerim, havalanan bir kuşun yuvasındaki bir yumurta ve birçok bitki. Labirentte oldukça tehlikeli bir yaratık var. O si/c saldırabiliyor, fakat siz ona sakınamıyorsunuz, saldırdığınızda yaratık ateşe dönüşüyor ve bir anda gözden kayboluyor. Bu arada da sizin enerjiniz ve diğer özellikleriniz de düşüyor ve bu düşme de bir süre devam ediyor. Ayrıca bu yaratıkla da sık sık karşılaşıyorsunuz. Açıkçası benim labirenti incelemeye fazla vaktim olmadı. Fakat önemli bazı şeylerin bu labirentte gizli olduğu aşikar. Ayrıca şahinden bulduğunuz anahtar da şatodaki hiçbir yeri açmıyor. Belki bu labirent ilerilerde bir yerlere varıyor ve siz de bu anahtarı kullanıyorsunuz. Ben ancak labirentin sonunda ne olduğunu gelecek ay yazabilirim, fakat sizin bunu ben-

den daha önce çözeceğinize emmim labirente girmeyipte yolunuza devam ederseniz, karşınıza bir bahçıvan kulübesi çıkacaktır. Kulübenin içine girdiğinizde ise bahçıvanın parçalanmış cesedi ile karşılaşacaksınız. Bilinmeyen bir mahluk zavallı bahçıvanın gırtlağını parçalamış. Ya kın planda baktığınızda bahçıvanı yemekle uğraşan binlerce kurt ile karşılaşacaksınız. Kurtlar da bazı iksirlerde kullanıldığı için dilerseniz bunları toplayabilirsiniz. Odada birçok yararlı eşya var. Fakat içle rinde en yararlısı hiç kuşkusuz masanın yanındaki çekiç. Bu çekici kullanarak, kazığın da yardımı ile vampiri layık olduğu yere, cehenneme gönderebilirsiniz. Vampir öldükten sonra küle dönüşüyor. Külleri sakın unutmayın, ileride lazım olabilir. Diğer eşyalar ise; nasıl yandığını çözemediğim bir gaz lambası, adaçayı 'sage' soğan 'onion' elek 'riddle', tohumlar, bir adet sandalye ve boş bir bardak. Tabi bu arada cesedin yanında bulunan haç ta oldukça yararlı, çünkü gümüşten yapılmış. Bu haçı demircide: kasenin içinde, ateşin üzerinde eritebiliyorsunuz. Fakat nasıl olupla kurşun olarak kullanıyorsunuz, bilemiyorum. Bu güzel ve dinlendirici bahçeden çıktıktan sonra dilerseniz biraz da kuleleri araştıralım. Bütün kuleler birbirleri ile bağlantılıdır. İkisi hariç bütün kulelerin tepe noktalarından görünen manzara da gene aynıdır. Fakat iki tanesi oldukça farklıdır. Fakat bu iki kuleye geçmeden önce. kulelerin giriş katlarına bir göz atalım. Biraz arama ile sizin de fark edeceğiniz gibi. sadece iki kulenin giriş katlarının altına inilebilir. Bunlardan ilki bir kuyudandır. Kuyudan aşağı indiğinizde arkanızı dönmeden direk suyun altına dalarsanız karşınıza bir dehliz çıkar. Buradan yüzmeye devam ederseniz yolun sonunda kapalı bir kapı vardır. Ne yazık ki ne elinizdeki anahtar, ne de daha sonra komutanın odasından bulacağınız anahtar bu kapıyı açmaz. Bu sebeple elinizi çabuk tutup geri dönün, aksi takdirde boğulursunuz. Kuyunun içinde arkanızı dönüp suya dalarsanız, gene bir geçit ile karşılaşırsınız. Fakat ne yazık ki bu geçidin de sonu kapalıdır. Bu sebeple buradan da ilerleyemezsiniz. Kuyudan yukarı çıkın ve aşağıya inmek için kullandığınız ipi alın. Alt kata inilebilen ikinci kule ise mezarlığa çıkar. Burası da bir yeraltı labirentidir. Harita çıkarmak işinizi kolaylaştırabilir. Mezarlıklarda birçok oda vardır. Bu odalar şatonun eski sahiplerine aittir. Onların içinde bulundukları tabutların kapaklarını açabilirsiniz. Fakat ben açtığım kadarıyla pek birşey bulamadım. Eğer bu labirentte ilerlemek isterseniz, yolunuz birçok garip mahluk taralından kesilecektir. Bunlardan kimisi ellerinde tuttukları kafatasları ile saldırırken, kimi zaman sadece kafatasları da size saldırabilir. Bunları yenmek pek zor değil. Asıl zor olan elinde garip bir taş tutan iri bir mahluk. Yaratığı sadece doğru silahla öldürebilirsiniz. Bu silahın ise ne olduğunu henüz bilmiyorum. Aksı takdirde eh nizdeki kılıç ile yaratığa pek birse) yapamıyorsunuz. Yaratık ise elindeki taşı kullanarak, kafanıza vura vura sizi öldürüyor. Kuleler arasında gezinirken karşınıza bir asker çıkacaktır. Ekranda bu asker çıktı ğmda onun yakın dövüşte yenilmez olduğu yazacaktır. Bu kesinlikle doğru, bu sebeple o sı/e yaklaşmadan, uzaktan onu öldürün. Bunun içinde yayınızı kullanın. İki kulenin üst katkılının laikli olduğunu yazmıştım. Bunlardan birinde bir top bulun makta. Top tanı karşısındaki kuleye nişan lanmış. Tek yapılacak şey topu ateşlemek, fakat neden ve nasıl olduğu meçhul. Farklı olan ikinci kuleden ise boşluğa doğru bir yol uzanmakta. Buradan ilerlediğinizde altınızda şatoyu çevreleyen suları görürsünüz. Eğer elinizde ip varsa buradan

aşağı inebilirsiniz. Aşağıda ise her tarafı su dolu bir hendek var. Kuzeye ilerleyebilirsiniz. Fakat hendeğin bittiği yerde sizin de ilerlemeniz biter. Tabi arzu ederseniz salonun çevresini de dolaşabilirsiniz. Sonunda elinize hep aynı sey geçer, kocaman bir HİÇ. Bulacağınız şey suyun altında. Şato ile hendeğin bittiği aralıkta. Suyun dibine ulaşana dek dalın. Dipte biraz ilerlediğinizde. ölü bir şövalye ile karşılaşacaksınız. Yakın plandan incelediğinizde üzerinden bir anahtar bulacaksınız. Daha evvel bulduğunuz anahtarın bir eşidir, sadece üzerinde yazan farklıdır. Sakın suda fazla kalmayın boğulursunuz. Dipte gezinirken, sık aralıklarla yukarı çıkıp nefes almanız, sağlığınız açısından oldukça yararlı olur. Anahtarı aldıktan sonra yukarı çıkmak için ipin olduğu yere gelin. Artık bu pis yerden çıkabilirsiniz. Fakal hayır, herşey sandığınız kadar kolay değil, ne yazık ki sizi aşağı indiren ip, sizi yukarı çıkaracak kadar uzun değil. Bu sebeple ipe yetişemiyorsunuz ve maalesef burada kalıyorsunuz. Buradan kurtuluş yolunuz belki de kuyudaki kapalı kapıda saklıdır, kim bilir? Eğer kurtulmayı başarırsanız bana da haber verin. Şatonun avlusunda gidebileceğiniz bir de hücrelerin olduğu zindan var. Zindandaki kapılar, benim araştırdığım kadarıyla kilitli değil. Bütün hücrelere girebilirsiniz. Hücrelerde orayı burayı biraz karıştırdığınızda, Elviranın iksirlerinde de kullanabileceği böcekleri bulabilirsiniz. Zindan başıboş dolaşan iskeletlerle dolu. fakat bunlarda fazla zorlu rakipler değil, kolayca bertaraf ediliyorlar. Şatoda son olarak yapabileceğiniz, ya da benim şu ana dek yapabildiğim kadarıyla, komutanın odasına gitmek. Komutan oyunun başında sizi zindana atan kişi. Fakat buraya gitmeden önce üzerinizdeki bütün herşeyi (kalkan ve kılıç hariç) atın. Ardından da zırhı giyin. Komutan benim şu ana dek karşılaştığım en zorlu rakip. Biraz zor da olsa onu öldürün. Komutan öldüğünde odayı dilediğiniz gibi araştırabilirsiniz. Duvardaki panoda asılı duran kağıdın arkasında bir anahtar var. Fakat şu ana dek size anlattığım yerlerdeki hiçbir kapıyı açmıyor. Kağıt ise faydalı mı değil mi, bilinmez.

Benim size verebileceğim ipuçları bu aylık bu kadar, simdi de biraz pratiğe yönelik açıklamalar yapalım. Oyunda sık sık savaşacaksınız. Bu da ilk başlarda oldukça zor. Fakat nasıl savaşacağınızı öğrendiğinizde pek o kadar zor değil. İlk olarak kılıcın sağ. kalkanın ise sol elinizde olduğunu hiç bir zaman aklınızdan çıkarmayın. Karşınızdaki size saldırdığı zaman, saldırının hangi yönden geldiği önemli. Eğer saldırı sizin solunuzdan geliyorsa 'block' seçeneğini seçin. Fakat unutmayın savunma durumunda her zaman en önemli faktör zamanlamadır. Karşınızdaki tam size vuracağı anda doğru seçimi yapın. Erken ya da geç kalırsanız, savunmanız bir işe yaramaz. Saldırı sizin sağınızdan geliyorsa, diğer savunma seçeneğini seçin (altta olanı). Saldırırken gene iki seçenek vardır. Fakat sizin savunmada olduğu gibi herhangi birini seçmenize gerek yoktur. Hamle yaptığınız bölgeye göre haraketi otomatik olarak seçersiniz. En emin olanı rakibinizin karın boşluğuna yaptığınız hamlelerdir. Yukarı hamleler biraz risklidir. Rakibiniz kendini kolayca koruyabilir. Saldırırken eğer rakibinize isabetli vuruşlar yaparsanız, aynı yere seri bir şekilde saldırmaya devam edin. Mouse'un ateş tuşuna ne kadar hızlı basarsanız, o kadar çok hamle yapabilirsiniz.

Şimdi de komutlara bir göz atalım.

Room: Odada bulunan ve sizin alabileceğiniz eşyaları gösterir. Fakat odaya ilk girdiğinizde buradan bir sev göremezsiniz. Sizin ilk olarak mouse ile odadaki eşyalara tek tek bakmanız gerekir. Eğer hakkında yazı çıkan ve sizin alabileceğiniz bir eşya varsa, bu eşyayı almadan, bu seçenek ile inceleyebilirsiniz.

Inventorv: Sizin üzerinizde taşıdığınız eşyaları gösterir. Oyunun başında Nalımızda bir çanta var. Dilerseniz bazı eşyaları bu çantanın içerisine koyabilirsiniz. Bu sayede yer kazanmış olursunuz. Bir eşyayı incelemek istediğinizde, o eşyanın üzerine gelip kliklemeniz yeterlidir. Ayrıca kase. kap gibi bazı eşyaların içine, ufak olan başka eşyaları koyabilirsiniz.

Weapon: Elinizde bulunan silahlan buradan da görebilirsiniz. Gerçi bir eşyayı kullanmak için 'inventory' seçeneğinden de yararlanabilirsiniz, fakat buradan işiniz daha kolay olur.

Open: Dolap, çekmece kapıları gibi kilitli olmayan kapıları açmak için.

Close: Açık kapıları kapamak için.

Lock: Elinizde anahtarı bulunan kapıları kilitlemek için.

Unlock: Kilitli olan ve elinizde anahtarı bulunan kapıları açmak için.

Examine: Eşyaları incelemek için.

Look in: Kap. kasa. dolap, ya da kitap gibi bazı eşyaların içlerine bakmak için. Bu sayede oldukça faydalı şevler bulabilirsiniz.

Mix: Sadece mutfakta ve Elvira olduğu zaman kullanabileceğiniz bir seçenek. Çeşitli iksir elementlerini, birbirleri ile karıştırıp, faydalı iksirler, yapmakta kullanılır.

Use: Kullanılabilir olan bir eşyayı kullanılabilir hale getirmek. Oyundaki her eşya bu komut ile kullanılır duruma getirilmez. Mesela ip, eğer bulunduğunuz yerde bir yere bağlanabiliyorsa, bunun için bu komutu kullanamayabilirsiniz. İpi yere bırakmak yeterli olcaktır.

Throw: Bazı eşyaları fırlatmak. Bunun anlamı eşyayı yere bırakmak değildir.

Bir eşyayı alabilmek için. eğer alınabiliyorsa, mouse ile o eşyanın üzerine gidin ve ekranda kırmızı bir el çıkana kadar sol düğmeye basın. Sonrada eli 'inventory' e götürün ve elinizi sol tuştan çekin.

Ayrıca oyunda ekranın altında bazı kısaltmalar vardır.

Str: Kılıç darbelerinizin gücü ve taşıyabileceğiniz yükün miktarı.

Res: Üzerinize bir zırh giyerseniz, ya da bir kalkanı kullanırsanız artan bir birimdir. Anlamı vücudun korunabilmesinin rakamla ifadesidir. Ne kadar fazla olursa, vücudunuz da o kadar az zarar görür.

Rex: Sizin reflekslerinizin ölçüsüdür. Ne kadar fazla olursa, o derecede hızlı ve isabet ettirilmeniz zor olur.

Ski: O anda kullandığınız silah ile ilgili kabiliyet dereceniz. Ne kadar fazla olursa, o derece iyi kullanırsınız silahı.

Lif: Sizin enerji, ya da hayat miktarınız. 0 olduğunda ölürsünüz.

Exp: Savaştıkça artan, genel anlamdaki başarı puanınız. Yükseldikçe değer kabiliyetlerinizi de etkiler.

Pause: Oyunu durdurmak.

Save: Boş ve formatlı bir diske oyunu kaydetmek.

Restore: Kaydettiğiniz oyunu yüklemek.

İşte Elvira ana hatları ile böyle bir oyun. ben şimdiye dek bir film kadar iyi atmosfere
sahip olan bu kadar kaliteli ve insanı gerçekten bir korku filminde oynuyormuşçasına heyecanlandıran bir oyun görmemiştim. Eminim siz de görmemişsinizdir. Ne de olsa türünün ilk örneği. Bence bu yıl çıkan oyunlar içerisinde en kalitelisi, serbestliği açısından. Elvira. Bilmeceler oldukça zorlu, fakat bir o kadar da zevkli, mantığınızı çalıştırdığınızda kolayca çözüyorsunuz. Fakal can sıkıcı bir noktası var. Hakkını vererek oynamak istiyorsanız, orijinalin kopyasını almak zorundasınız. Oyun ara sıra kilitleniyor, ayrıca, anladığım kadarıyla iksirleri yapmak için de oyunun kitapçığına ihtiyacınız var. Ben şahsen kendi açıklamam için de sizden özür diliyorum. Genelde dergiler ayın 15'inde herşeyi bitmiş olur ve montaja gider. Ben ise bu yazıyı ayın 14'ünde yazıyorum. Oyun da ne yazık ki elime ayın 13'ünde geçti. 1 günde ancak bu kadarını yazabildim. Bu ay Elvira gelmeseydi Iceman'in 2. bölümünü yazacaktım. Fakat eğer Iceman'i de yazsaydım bu ay adventure'lar biraz fazla olacaktı. Bu sebeple Iceman'i gelecek sayılara ipuçları olarak vereceğiz. çünkü aradan geçen aylar içerisinde çoğunuzun Iceman'i bitirdiğini tahmin ediyorum.

Son söz, Elvira'yı mutlaka alın.

90 YILININ UÇAK SİMULASYONLARI

U.TARKAN BARLAS

90 yılı, uçak simulasyonları için oldukça verimli bir yıldı. Biz de Amiga Dünyası olarak, bu konu ile ilgili bir açıklamadan ziyade, araştırma ve inceleme yazısı hazırlamaya karar verdik. Ben şahsen şimdiye dek hiçbir uçağı yere indirebilecek kadar uzun bir süre, simulasyonla oynamadım. Bu sebeple, gerçeği söylemek gerekirse uçak simulsayonlarına oldukça yabancı biriyim. Buna karşın modern silah sistemleri, konu olarak her zaman ilgimi çekmiştir. Ben de uzun süre düşündüm ve simulasyon oyunlarına yabancı, fakat silah sistemleri hakkında az da olsa fikri olan birinin, bu konu üzerinde neler yapabileceğini kafamda canlandırmaya çalıştım. Hemen kolları sıvayarak, bir yığın kitap karıştırdım, oyunlara genel olarak bir göz gezdirdim. Sonuçta ilginç olabileceğini düşündüğüm bu yazıyı yazmaya karar verdim. Usta simulasyoncular bu yazıyı, benim gibi amatör bin tarafından yazıldığından dolayı, yetersiz bulabilirler, bunda da haklıdırlar. Onlardan şimdiden özür diliyorum.

Ben yazımda simulasyonların nasıl oynanacağından ziyade, sistemler hakkında bilgiler vermeye çalışacağım. Bu arada konu ile ilgili oyun hakkında da benim tanıdığım ve bu alanda profesyonel sayılabilecek bazı arkadaşların da görüşlerini aldım. Bu sebeple oyunlar hakkındaki fikirler daha ziyade, benim, onların fikirlerini alarak ortaya çıkardığım birer sentez oldu.

Yukarıda da belirttiğim gibi 90 yılı uçaklar simulasyonları açısından hiçte fena değildi. Bilgisayar alanında bu alanda oldukça önemli bazı değişiklikler yapıldı. Gerçekçilik ve grafikler, geçen senelere nazaran biraz daha ön plana çıktı. İlk olarak FİGHTER BOMBER ile yazıya başlamak istiyorum.

FİGHTER BOMBER

Oyunun, ülkemize gelmeden önce, aylarca yerli, yabancı bilgisayar dergilerinde reklamları çıktı. Bu reklamlara bakarak bütün simulasyoncular aylarca oyunu beklediler. Oyun geldiğinde ise biraz hayal kırıklığı yarattı. Nedeni ise, Fighter Bomber'ın yeterince gerçekçi olmamasıydı. Oyun ilk başta zor görünse de, biraz alışınca sadece makinalıyı kullanarak Mig-29 düşürtebiliyordu. Günümüzde sadece 5 uçak düşüren amerikalı bir pilot **"ACE"** bir pilot olarak kabul edilir. Buna karşın oyunu bitirenlerin skorları hayret vericiydi. 200, 300 uçak düşürmek, iyi bir simulasyoncu için pek o kadar zor değildi. Bütün savaş uçaklarının havalandıktan sonra düşürebileceği uçak miktarı, aşağı yukarı bellidir. Bunun nedeni kapasitelerinin, yüklenebilecek silah miktarlarının bilinmesidir. Hiç bir savaş uçağı havalandıktan sonra, 15, 20 uçak düşüremez. Elinde bulunan havadan havaya füzeler böyle birşeye imkan vermez. Günümüz modern ha va savaşlarında makinalınında pek bir fonksiyonu kalmamıştır. Bunu nedeni uçakların yüksek hız ve manevra kabiliyetleridir. Fakat Fighter Bomber ile oynayan biri çok rahat, hiç roket kullanmadan birçok uçak düşürebiliyordu. İşte bu sebeple oyun biraz hafif kaldı.

Oyunda siz isterseniz kendi görevlerinizi yapabiliyorsunuz. Böylelikle oyunun sınırlı olan görevleri, sizin yaptığınız yeni görevlerle artıyor. Fighter Bomber'da kullanabileceğiniz değişik türlerde uçaklar var. Ayrıca görevleriniz esnasında karşınıza çıkacak olan uçakları seçme gibi bir avantaja da sahipsiniz. Oyundaki uçaklarla ilgili detaylı açıklamaları yazının sonundaki, **GÜNÜMÜZ MODERN SAVAŞ UÇAKLARI** bölümünden öğrenebilirsiniz.

AMİGA DÜNYASI: 810

F-29

Bu oyun da uzun bir zaman manşetlere ve bolca reklama konu oldu. Oyun geldiği zaman da bekleneni verdi. Simulasyonun konusu olan uçak aslen bir proje olması dolayısı ile gerçeğe ne ölçüde yakın olduğu konusunda pek birşey söyleyemiyoruz. Fakat oyundaki görevlerin fazlalığı, oyunu oynayanları yeterince memnun etmiş olacak ki, şimdi ye dek bu oyun hakkında fazla eleştiri duymadım. Grafikler ve efektler oldukça iyi. genel anlamda ise diğer simulasyonlardan pek bir farkı yok. Neticede oyunda konusu dışında pek bir yenilik yok.

AMİGA DÜNYASI: 930

F-19 STEALTH FİGHTER

Simulasyonların piri olarak nitelendirilen Microprose firması tarafından yapılan, ve firmanın adına yaraşacak kalitede, oldukça iyi bir simulasyon. Oyunda iki tip uçak kullanabiliyorsunuz, F-111Fve F-19. Her ikisi de teknolojinin, şu andaki son sınırı olan bu iki uçak, oyunda gerçeğe çok yakın simulise edilmiş. Oyunu yapan programcı, aynı zamanda NASA ve PENTAGONA eli-

ni kolunu sallayarak giren biri. Bu sebeple uçaklar hakkında bir Expert kadar bilgisi var. Programcının bu kuruluşlardaki görevi ise Amerikan pilotlarının eğitildikleri komple simulasyon makinalarını incelemek ve test etmek. 1 milyon dolarlık F-16 pilotlarının çalıştığı simulasyon makinesi hakkındaki fikirleri ise oldukça ilginç; *"Bu 1 milyon dolarlık makinede Rus uçaklarını düşürmek iş değil, mühim olan benim 50 dolarlık F-19'da aynı uçakları düşürüp, düşüremedikleri".* Valla biz onun yalancısıyız. Bu, oyununun çok gerçekçi olduğunu, biraz ukalaca olmakla birlikte, oldukça koyu bir şekilde iddia etmekte.

AMİGA DÜNYASI : 980

A-10 THUNDERBOLT "TANK KİLLER'

Hayret, diğerlerinin aksine, bu oyun hiçbir dergide aylarca konu olmadı. Bırakın reklamı, bahsi bile geçmedi. Bunun önemli

bir nedeni de oyunu yapan firma olabilir. Ufak bir Amerikan firmasının olan oyun hakkında şu ana dek sadece bir Amerikan dergisinde ufak bir ilan gördük. Fikirlerinden yararlandığım simulasyoncuların ortak kanısı, A-10'un Fighter Bomber'dan bir oyun olarak daha kailteli olduğu. Gerçi ikisi oldukça faklı uçaklar, fakat A-10 şimdiye dek düşünülmemiş bir fikrin ürünü. Diğer oyunlarda eksik olan atmosfer, bu oyunda oldukça iyi düşünülmüş. Ayrıca sizin emirleri telsizden almanız ve uçuş boyunca, gene telsizden, size, komutan tarafından çeşitli kritikler gelmesi, yeni bir fikir. Oyunda belli bir senaryo sırasını izlemeniz gerekiyor. Fakat tek tek görevler de mümkün. Ne yazık ki görevlerin adedi, F-29 kadar fazla değil. Bizim görüşümüz bu oyun alınır.

AMIGA DÜNYASI : 950

BATTLE OF BRITAIN THEIR FINEST HOUFT

Lucas Film tarafından yapılan, firmaya yaraşır bir oyun. Bu oyun daha evvel dergimizde yayınlandığı için bu konuda, sadece kendi fikrimizi kısaca yazacağız. Bence oyunun en önemli özelliği ne grafikleri ne de gerçekçiliği, hayır bunlar değil. Diğer simulasyonlardan mantıktaki farkı, sizin gerçek bir tarihe damganızı vurup, onu dğiştirebilmeniz. Bir Alman pilotu olarak, başarılı olduğunuzda, savaşın kaderini değiştirebiliyorsunuz. Kullanacağınız değişik tiplerde uçaklar var. Pike bombardıman uçağı olan Stuka, avcı uçağı olan BM09F veya bir bombardıman uçağı olan Ju-88'i yönetebiliyorsunuz. Tabi dilerseniz İngiliz uçaklarını da yönetebilirsiniz. Kendi uçuş planını yapabilmeniz, görevlerde filo lideri olabilmeniz oyunun özelliklerinden bazıları.

AMIGA DÜNYASI : 975

GUNUMUZ MODERN SAVAŞ UÇAKLARI

Yukarıda yazdığımız oyunlarda çok değişik tiplerde birçok uçak kullanıyorsunuz. Hepsinin ufak ya da büyük, birbirlerinden bazı farkları var. Fakat ortak olan bir noktaları, kullandıkları silahlar. Genelde her ülke kendi yaptığı uçakta, gördüğü işlevi aynı olan, fakat farklı dizayn edilen roketler, kullanır. Fakat oyunlarda kullanılan silah sistemleri, uçaklar için değişmez. Bu sebeple biz de uçakların orijinal silah sistemlerini yazmadık.

MIRAGE 2000

Üretildiği Yerler: Avionis Marcel Dassault-Breguet Aviation, Fransa. Fransa lisansı altında Helwan, Mısır ve Hindustan Aeronatics, Hindistan.

Yapılış Amacı: İnterception ve Air-Superiority

Motor: Bir Snecma M53-5 by-pass'lı Afterburner. Max Thrust, 12,350lb(5602 kg) dry'la, 19,840(9000kg) afterburner ile.

Performans: 36000ft'te Max hız 2,2 Mach. Alçak irtifada saldırı hızı 1.100 km. Menzil-dolu iki depo ile 1800 km.

Tarihi: İlk o.arak 1975 yılında projesi yapıldı. İlk uçuşunu ise 10 Mart 1978 yılında yaptı. Üretimine isa 1983 yılında başlandı.

Kullanan Ülkeler: Nou Dabi, Mısır, Fransa, Hindistan ve Peru.

Kullanıldığı Oyun: Fighter Bomber

Mirage 2000 kanatlarını dizaynı açısından manevra kabili-
yeti yüksek bir uçaktır. Kullanılan bilgisayar sistemi ise ileri teknolojinin ürünü olduğu için pilot için büyük bir avantajdır.

A-10THUNDERBOLT

Üretildiği Yerler: Fairchild Republic Co. A.B.D

Yapılış Amacı: Close-Support Attack

Motor: İki adet General Electric TF34-100.

Performans: Max ağırlıkta, max hız 681 km.
Tarihi: ilk uçuşu 10 Mayıs 1972. Üretilmeye başlandığı tarih, 1975.
***Kullanan Ülkeler:*A.B.D**
***KullanıldığıOyun:* A-10 Thunderbolt**
A-10 Thunderbolt tam bir tank katildir. Şu andaki kullanım amacı da zaten budur. Çok fazla miktarda silah yüklenebilir. Uçağı çevreleyen zırh ise oldukça kalındır ve bu sayede vurulduğu zaman bile uçabileceği gibi, pilotun hayati riziko faktörü en aza indirilmiştir. Manevra kabiliyeti oldukça kısıtlıdır Fazla hız da yapamaz, bu sebeple düşman avcı uçakları için kolay bir hedef teşkil eder. Bunu önlemek için bütün A-10'larda erken uyarı sistemi vardır.

F-16 "Falcon"
Üretildiği Yerler: General Dynamics, Fort Worth, A.B.D
Yapılış Amacı: Operational Fighter/Trainer
Motor: Pratt&Whitney F-100/200 Afterburning Turbofan. General Electric J79-119 Afterburning Turbojet.
Performans: Max hız 2,05 Mach.
Tarihi: İlk uçuşunu 1972 yılında yaptı. Üretim tarihi ise 1978. Hizmete sokulduğu sene ise gene 1978.
Kullanan Ülkeler: Belçika, Danimarka, Mısır, Israil, Güney Kore, Türkiye, Holanda, Norveç, Pakistan, Singapur, Tayland, A.B.D.
***Kullanıldığı Oyun:* Fighter Bomber**
Manevra kabiliyeti yüksek bir avcı uçağıdır.

F-111
Üretildiği Ver: General Dynamics Corp. A.B.D
Yapılış Amacı: Bütün hava şartlarında normal ve stratejik saldırı.
Motor: İki adet Pratt&VVhitney Tf-30 Afterburner Turbofans ve değişik türleri.
Performans: Max hız, iyi hava şartlarında ve 36,000 ft'te 2,2 Mach.
Tarihi: İlk uçuşunu 1964 yılında yaptı. İlk servise konuluş tarihi ise 1967
Kullanan Ülkeler: Avustralya, İngiltere ve A.B.D
Kullanıldığı Oyun: Figter Bomber ve F-19
F-111, bilinen en iyi stratejik saldırı uçağıdır Birçok operasyonda kullanılmıştır Yakın tarihimizde Libya'nın bombalanmasında bu uçaklardan faydalanılmıştır Dünyada ilk aktif oynar kanat sistemi ile donatılmış olan uçaktır. Hedefini kaçırma yüzdesi 0 a yakındır.

F-14 "TOMCAT"
Üretildiği Yer: Grumman Aerospace Corp. A.B.D
***Yapılış Amacı: Aya* uçağı**
Motor: Pratt&Whitney TF30-412 Afterburning Turbofans. Pratt&Whitney TF30-414 Afterburning Turbofans. General Electric F110-401 Afterburning Turbofans.
Performans: Max hız 2.34 Mach.
Tarihi: İlk uçuşu 1970 yılında yaptı. 1972 yılında Amerikan deniz kuvvetlerinde hizmete
girdi.
***Kullan ülkeler:* Iran ve A.B.D**
***Kullanıldığı Oyun:* Fighter Bomber**

F-19 "STEALTH FİGHTER"
Üretildiği Yer: Lockheed-Californiya Com. A.B.D
***Yapılış Amacı:* Avcı/keşif**
Motor: Kesin olarak bilinmiyor.
Performans: Kesin olarak bilinmiyor.
Tarihi: Kesin olarak bilinmiyor.
***Kullanan Ülkeler:*A.B.D**
***KullanıldığıOyun:* F-19**
F-19 oldukça gizli bir proje ye yakın zaman kadar böyle bir uçağın varlığı Amerikan Hükümetince reddediliyordu. İlk olarak 1977 yılında uçtuğu tahmin ediliyor. Uçağa Stealth Fighter' denmesinin nedeni, belli irtifalarda, belli bir hızda radar tarafından saptanamaması. Diğer bir deyişle radar dalgalarını yansıttığı için uçak bir anlamda görünmez oluyor. Olası bir savaşta Rus ordularının gerisinde operasyonlar yapıp, ikmal yollarını kesme maksadı ile yapıldığı tahmin ediliyor. Uçağın ilk resmini çeken casus bir Rus uydusudur.

F-4 "Phantom"
Üretildiği Yerler: Mc Donald Aircraft Company A.B.D ve lisans altında Mitsubishi Japonya.
*Yapılış Amacı.*Tüm Hava şartlarında görev yapabilen avcı uçağı.
Motor: General Electric J79-15 Afterburnerlı Turbojet. Rolls Royce Spey 202/203 Turbofans
Performans: Max hızı 2,27 Mach. Menzil 2660 km.
Tarihi: İlk uçuşunu 1958 yılında yapmıştır. Servise 1961 yılında alınmıştır
Kullanan ülkeler: Mısır, Batı Almanya, Yunanistan, İran, Türkiye, Israiyil, Japonya, Suudi Arabistan, Güney Kore, İspanya, A.B.D ve İngiltere.
***Kullanıldığı Oyun:* Fighter Bomber**
Oldukça eski bir uçak olan Phantom yıllar önce servisten kaldırılan bir uçaktı. Fakat daha sonra Boeing firmasının bulduğu yeni bir Afterburner modeli ile tekrar gündeme geldi. Yeni motor ile birlikte, uçağın adı da Phantom 2 olarak değiştirildi. Buna rağmen günümüz uçaklarında oldukça demode kalıyor.

F-15 "EAGLE"
Üretildiği Yer: Mc Donnell Aircraft Company A.B.D. Lisans altında Mitsubishi Japonya.
Yapılış Amacı: Saldırı kapasitesi olan 'Air Superiority'. Avcı/saldırı.
Mofor.-Pratt&VVhitney F100-100 Afterburning Turbofans.
Performans: Max hızı 2.5 Mach. Menzil 3450 km.
Tarihi: ilk uçuşunu 1972 yılında yaptı. Servise 1974 yılında girdi. Diğer modeller ise 1979 ve 1982 yıllarında hizmete alındı.
Kullanan Ülkeler: İsrayil, Japonya. Suudi Arabistan, A.B.D
***Kullanıldığı Oyun:* Fighter Bomber**
Oldukça kısa mesafelerden inip kalkabilme, F-15'in en önemli özelliğidir. F-15E modeli çift kişiliktir. Havadan yere füzelerle donatıldığındaoldukça öldürücü bir silah olabilir

PANAVIA TORNADO ADV ve IDS
Üretildiği Yerler: Panavia Aircraft GmbH, ve British Aerospace.
Yapılış Amacı: Tüm hava koşullarında engelleme.
Motor: Turbo-Union RB 199Mk 104 Turbofans.
Performans: Max hızı 2,27 Mach.
Tarihi: ilk uçuşunu 1979 yılında yapmıştır, servise ise 1984 yılında alınmıştır
Kullanan Ülkeler: Batı Almanya, İtalya ve İngiltere.
Kullanıldığı Oyun: Fighter Bomber
Tornadonun birçok modelleri vardır. Fakat bunlar arasında pek bir fark yoktur. Uçakta çok hassas ve aynı zamanda çok güçlü iki adet radar vardır. Bu sayede uçuş esnasında altında ve önündeki herhangi bir hareketi anında tespit eder. Her türlü hava koşulunda görev yapabilmesi oldukça büyük bir avantajdır.

SAAB37VIGGEN
Üretildiği Yer: Saab-Scania AB, İsveç
***Yapılış Amacı:* Saldırı/A/cı**
Motor: Bir adet Svenska Flygmotor RM8
Performans: max hızı Mac 2
Tarihi: İlk uçuşunu 1967 yılında yaptı. Servise ise 1971 yılında alındı, değişik modelleri daha sonrakiyıllarda hizmete sokuldu.
***Kullanan Ülkeler:* İsveç**
***Kullanıldığı Oyun:* Fighter Bomber**
Uçağın birçok değişik özelliği vardır. Pistte geri geri gidebilen yegane uçaktır. Ayrıca delta kanat yapısı uçağa kusursuz bir manevra özelliği kazandırır Olası bir savaş nedeni ile uçaklar kara yollarına inebilecek şekilde dizayn edilmiştir.

F-29 ya da **X-29**
Üretildiği Yerler: Grumman Aerospace Corp. A.B.D
Yapılış Amacı: Expanmantal Air Combat Demonstrator.
Motor: General Electric F404-400 Afterburning Turbofan.
Performance: Bilinen modelinin, tahmin edilen hızı 1,9 Mach
Tarihi: ilk uçuş tarihi 1984
***Kullanan Ülkeler:* A.B.D**
Kullanıldığı Oyun:?-2$
Aslında tam anlamı ile bitirilmiş bir proje değildir. Bu sebeple hakkında fazla bir malumat yoktur. Fakat yapılan bazı modelleri oldukça pahalı olduğu için, daha proje aşamasında yapımları durdurulmuştur. 20001ı yıllarda değiştirilen bazı modellerinin hizmete sokulacağı tahmin ediliyor.
En başta da yazdığım gibi ben simulasyonlar konusunda fazla bilgi sahibi bir insan değilim. Elimden geldiğince faydalı olması maksadı ile birşeyler yazmaya çalıştım, gelecek ay 90 yılının denizaltı simulasyonlarında buluşmak üzere hoşçakalın.
Ayrıca, değerli fikir ve yardımlarından dolayı, tunç Şatıroğlu ve Güçlü Yurdunol'a teşekkür ederim.

FINAL BATTLE

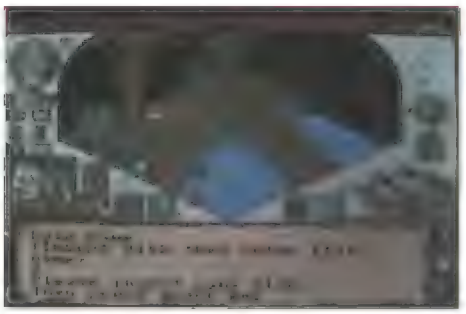
U. TARKAN BARLAS

Yer: Meçhul
Zaman: Meçhul

İnsanoğlunun hayal edemeyeceği bir yerde, belirsiz bir zaman diliminde büyük bir savaş vardı. Bu savaşın ne zaman ve nasıl başladığını kimse bilmiyordu. Fakat bu savaş insanoğlunun kaderini çizecek ve ona yön verecek bir savaştı, bu savaş **TANRILARIN** savaşıydı. Savaş belki de bizim zamanımızla milyonlarca yıldır sürüyordu ve belki daha milyarlarca yıl sürecekti. Tanrılar'dan bazıları diğerlerine karşı bir avantaj elde edebilmek için savaşın yönünü değiştirdi. Artık savaş belirsiz bir zaman boşluğunda, hiçliğin olduğu bir yerde devam etmeyecekti, artık Onlar savaşmayacaktı. Kendi yerlerine savaşmaları için **CANLILARI** ve üzerlerinde yaşayacakları **DÜNYAYI** yaratacak, savaşmaları, birbirlerini yoketmeleri için **SİLAHLARI** vereceklerdi. Dünya üzerindeki savaşı hangi taraf kazanırsa, o tarafı destekleyen Tanrılar da savaşı kazanacaklardı.

Aralarındaki anlaşma böyleydi. Bunun üzerine Tanrılar yaratabildikleri en mükemmel canlıyı, insanı yarattılar. Güçlerinin bir kısmını onlara verdiler. Savaşın yerini bir yarış almıştı. En güçlü insanları, en güçlü silahları yaratmak. İnsanoğluda, yaratılış nedenine uydu ve hasımlarını, kendi soyundan gelenleri yoketmeye, bilinen en vahşi ve acımasız hayvan olmaya büyük çaba harcadı. Güçlü ve yokedici silahlar üretildi, büyük ordular kuruldu, korkunç savaşlar yapıldı, fakat hiçkimse birbirine üstünlük sağlayamadı. Tanrılarda bu işten sıkılmaya başladı. Yeni birşeyler yapılmalı ve artık bu savaşın kazananı ve kaybedeni belirlenmeliydi. Savaş alanına yeni bir güç **getirildi. BÜYÜ. Tanrılar bu güçlerinin çok** ufak bir kısmını insanoğlu kendini daha çabuk yoketsin diye, insanlara verdi. Artık yeni bir çağ başlamıştı, **BÜYÜ** ve **BÜYÜCÜLÜK ÇAĞI.** Kimilerince bu çağ **KARANLIK ÇAĞ** olarak da adlandırılır Adı her ne olursa olsun bu çağda birçok güçlü büyücü yaşadı ve bir çok büyülü silah kullanıldı. Pek çok kahraman bu çağda, büyük savaşlarda can verdi. Fakat günümüz tarihine damgasını vuran ve aynı zamanda da belirleyen en önemli savaş son savaştı **FİNAL BATTLE**.

Anar. stratejik konumu sebebiyle çağlar boyunca çok çeşitli savaşlara sahne olmuştu. En son kralları Darius, herşeyden öte düşmanları tarafından korkulan, dostları tarafından güvenilen bir insandı. Krallığını kendi gücü ile haklı bir şekilde elde etmişti. Fakat artık hiç gücü kalmamıştı. Bunun nedeni, uzun yıllardır ülkesini kötülüğün ordularından koruyan mistik kalkan ile kılıcın kaybolmasıydı.



Yer: Ormanda bir kamp
Zaman: **M.Ö. 7643**

Kral kendi kendine 'nasıl?' diye soruyordu ve son aylarda olanları düşünüyordu. Kılıç ile kalkan, gücünü aldıkları güç kristalleri ile birlikte bir gece içinde, ansızın kaybolmuşlardı. Bunu izleyen günler tam bir felaket olmuştu. Toprakları kötülüğün askerleri tarafından işgal edilmiş, evler yanmış, kaleler yıkılmıştı.Artık o bir kral değildi ve biliyordu ki, bir daha da olamayacaktı. Anar artık insanların mutluluk içinde yaşadığı bir ülke değildi. İnsanlar hasat türküleri söylemiyor, ölülerinin arkasından ağıtlar yakıyorlardı. Kahkaha yerini sessizliğe bırakmıştı. Ülkenin ve çok yakın bir zamanda da tüm kıtanın sahibi olacak kişi, güçlü bir büyücü Suzar'dı. Korkulan Nikademus bile onun gücü karşısında eğilmiş ve hizmetkarı olabildiğinden kendini mutlu saymıştı. Suzar, herşeyin efendisi ve sahibiydi. Güç kristallerine, büyülü kalkan ve kılıca sahipti. Belki onları kullanamıyordu, fakat kendine zarar verebilecek başkalarına da kullandırtmıyordu. Kral ya da eski kral Darius Anar'a eski huzuru ve barışı geri getirmek düşüncesi ile kalkanı geri almaya çalışmış ve başarısız olmuştu. Kendine sadık olan 4 adamını, en iyi adamlarıydı, bu iş için görevlendirmişti. Fakat onlar başarılı olamamış ve yakalanmışlardı. Darius onların akibetinden habersizdi. Belki öldürülmüş, belki de işkence ediliyordu. Fakat bildiği tek bir şey vardı, artık Avar'ı kötü, çok daha kötü günler bekliyordu.

Yer: Bilinmeyen bir kalede, bir zindan
Zaman: M.Ö. 7641

Pagan, bu metruk hücreye kapatılalı 2 sene olmuştu ya da kendisi öyle tahmin ediyordu. Aradan geçen sürede düşünmeye bol, bol vakti olmuştu. Nerede hata yaptığını bilmiyordu. Fakat Tuanol'un ihanet ettiğini düşünüyordu. Çünkü o gece, nöbetçi Tuanol'du. Birbirlerini yıllardır tanıyorlardı. Tuzağa düşmeyecek kadar usta birer savaşçıydılar. Fakat o gece daha ne olduğunu anlamadan ansızın Humanoids'ler saldırmış, uykunun da verdiği sersemliğe yenilmiş ve yakalanmışlardı. Bayılmadan önce duyduğu son şey, kanını donduran bir kahkaha ve bir isimdi, **NIKA-**

DEMUS', eski saray büyücüsü. Acaba o da mı ihanet etmişti. Fakat bu soruların hiçbirine bir cevap bulamıyordu. Steroff ve Crysella'ya ne olmuştu? Onlarında yakalandıklarını biliyordu, fakat akıbetlerini merak ediyordu. Belki onlarda kendisi gibi bir zindana kapatılmış, çaresiz bir durumdaydılar. Fakat bildiği tek bir şey vardı, bu zindandan kurtulmak zorundaydı. Ancak bu sayede güç kristellerine, mistik kalkan ve kılıca ulaşabilirdi. Bunları ele geçirdiğinde ise, Suzar'ın gücü kendisininki yanında bir hiç olurdu. Bu sayede Suzar ve kölelerini layık olduğu yere, cehenneme gönderebilirdi.

Final Battle bir cins icon adventure. Oldukça zor ve düşündüren bilmecelere sahip. Problemler karşısında serinkanlı bir mantık yürütmek zorundasınız. Bu sebeple, gerçekçilik oyunun her safhasında ön planda. Bu da oyuna ayrı bir zevk ve akıcılık sağlamış.

Oyuna zindanda başlıyorsunuz. Yapabileceğiniz fazla birşey yok. Kapı oldukça kalın ve kilitli. Hücrede de kullanabileceğiniz hiçbir gereç yok. Biraz düşününce çözümün gözünüzün önünde olduğunu görüyorsunuz. Yatmakta kullandığınız, somyayı, hava deliğinin altına koyun ve üzerine çıkın. Artık hava deliğinin kapısını açabilirsiniz. Açılan kapıdan, yandaki hücreye gidin. Yandaki hücrede yaşlı bir adam, ayaklarından zincirlenmiş bir şekilde ayakta durmakta. Yanıbaşında da bir gardiyan yaşlı adama işkence ediyor. Siz hava deliğinden bu hücreye ulaştığınızda, gardiyanı otomatik olarak safdışı bırakıyorsunuz. Cesedin üzerini aradığınızda sizin hücrenin anahtarını bulabilirsiniz. Yaşlı adam da Suzar'ın düşmanı. Ayrıca bir büyücü. Size görevinizde oldukça faydası olabilir. Fakat bu şekilde ayaklarından bağlı olarak değil. Onu kurtarmak için, ayaklarındaki zincirleri tutan kilidi açmalısınız. Anahtar ise koridorun sonundaki çekmecenin içinde. Yaşlı adamı kurtardığınızda, sizin yanınıza gelecektir. Koridorda ve yaşlı adamın odasında bulunan eşyaları toplayın. Şimdi sırada bir silah edinip, diğer arkadaşlarınızı kurtarmak var. Arkadaşlarınızın kapalı olduğu odaya gelmeden önce yanınızda bir kalkan ve herhangi bir silah olmasına dikkat edin. Steroff ve Crysella'nın kapalı olduğu hücrede iki adet gardiyan bulunmakta. Onları öldürün. Ardından da Steroff'un zincirlerini çözün. Bunun için bir anahtara gerek yoktur. Zincirin halkasına mouse ile iki kere kliklemeniz yeterli. Crysella'yı kurtarmak içinse iplerini kesmeniz lazım. Bunun için bir bıçak yeterli olur. Artık bir grup oluşturdunuz. Gardiyanların üzerlerini arayın ve silahlarını alın. Ardından kalenin bahçesine çıkın. Burayı biraz araştırın. Nerelere girebildiğinizi ve nerelere giremediğinizi iyice öğrenin. Kulede kapalı bir kasa bulacaksınız. Bunu açtığınızda içinden bir yüzük çıkar. Bu yüzüğü adamlarınızdan birine giydirin. Arkadaşlarınızı kurtardığınız hücrede bir kuyu olduğunu görmüşsünüzdür. Fakat kuyuya şu an için giremezsiniz. Ancak bir ip bulduğunuzda buraya inebilirsiniz. Bahçede ise kapısı kilitli olan, fakat penceresi açılabilen bir ev vardır. Aranızda pencereden geçebilecek cüsseye sahip biri olmadığı için buradan da geçemezsiniz. Dilerseniz biraz kaba kuvvet kullanarak bahçede duran arabayı devirebilirsiniz. Şimdilik burada fazla işiniz kalmadı. Bu sebeple harabe haline gelmiş olan bu kaleyi terkedebilirsiniz. Oyunda oldukça büyük bir orman var. Burayı tanımak sizin için bir zorunluluk. Bu sebeple çevreyi iyice araştırın. Neyin nerede olduğunu iyice öğrenin. Ben, sizin belli bir sırayı ya da daha doğru bir deyişle benim gittiğim sırayı takip etmenizin, oyun zevkinizden sizi mahrum bırakmak olacağını düşündüğümden, oyunun tam anlamıyla bir çözümünü vermiyorum. Daha ziyade ipuçları şeklinde, nerede ne olduğunu ve bazı problemlerin nasıl çözüleceğini yazacağım.

Kalenin hemen güneyinde, akarsu ağızında bir adamla karşılaşacaksınız. Adamın pek bir önemi yoktur. Bu sebeple konuşmanız size birşey kazandırmaz. Fakat adamla dövüşürseniz iyi bir kılıca sahip olabilirsiniz. Buradan kuzeydoğuya ilerlerseniz, öndeki adamınız bir tuzağın içine düşer. Burada bir kobra yılanı vardır. Fakat korkmayın, eğer silahınız varsa yılanı kolayca öldürebilirsiniz. Ardından çukuru biraz incelediğinizde faydalı eşyalar bulabilirsiniz. Oyunu bitirebilmeniz için 5. bir adama ihtiyacınız var. Bu 5. kişiyi de haydutların saldırdığı bir gruptan bulabilirsiniz. Haydutlar bir karavana saldırmışlar ve karavandaki insanları öldürmüşlerdir, biri hariç. Bu bir kişide çaresiz bir çocuktan başkası değildir. Haydutları öldürüp çocuğu kurtarın. Artık 5 kişilik bir gruba sahipsiniz. Öldürdüğünüz adamları incelediğinizde, ok ve yay bulabilirsiniz. Yayı en iyi kullanan Crysella'dır. Onun için okları ve yayı ona verin. Ok çantasını ayrıca incelediğinizde içinde birkaç ok olduğunu göreceksiniz. Bütün oklarınızı bu çantanın içine koyabilirsiniz. Çocuk fiziği itibari ile, ufak olduğu için, sizin ve diğer grup üyelerinin giremedikleri bazı yerlere girebilir. Mesala kaledeki pencereden eve. Evde işinize çok yarayacak bir halat bulabilirsiniz. Bu halatı da kullanıp, Steroff'u kurtardığınız hücredeki kuyuya inebilirsiniz. Kuyunun dibinde içine fazladan eşya koyabileceğiniz bir çanta var. Sakın kuyuda fazla oyalanmayın, aksi takdirde üzerinize taşlar düşüyor ve bu da sizin enerjinizi azaltıyor. Kuzeybatıda bir patikadan ilerlediğinizde, sadece bir kişinin geçebileceği dar bir yola ulaşırsınız. En öndeki, buradan karşıya geçebilir. Karşı taraf bir mağaraya açılır. Mağaranın içindeki kayayı incelediğinizde, daha sonra bir top iplik elde edebileceğiniz bir kumaş bulursunuz. Güneyden akarsuyu takip ederek ilerlerseniz, yıkık bir körü ile karşılaşabilirsiniz. Fakat köprüden karşıya geçemezsiniz. Bunun nedeni köprünün kullanılamaz bir durumda olmasıdır. Ama isterseniz siz bir köprü yapabilirsiniz. Bu iş için gerekli olan tek şey bir baltadır. Balta ile yanınızdaki ağacı kesebilirsiniz. Zaten çürük olan ağaç kolayca devrilecek ve size bir köprü oluşturacaktır. Ağacın üzerinden karşıya geçebilirsiniz. Biraz ilerlediğinizde yol kapısı olan bir ağaç ile son bulacaktır. Sakın kapıdan içeri girmeye çalışmayın, ölürsünüz. Onun yerine ağaca tırmanmayı deneyin. Ağaca tırmanabilecek yegane kişi, grubunuzdaki çocuktan başkası değildir.

Yukarıda pek hoş karşılanmayacağı için çocuğa biraz silah verin ve yukarı çıkartın. Bu ağaç ev bir büyücüye ait, kime ait olduğunu ise siz tahmin edebilirsiniz. Çocuğu fazla oyalanmadan içeri sokun. Aksi takdirde büyücü yakalıyor. Ardından da büyücüye saldırtın. Biraz uğraşma ile büyücü kaçacaktır. Çocuk artık aşağı kapıyı açıp, diğerlerini içeri alabilir. Oldukça faydalı eşyalar bulacaksınız. Bu arada şu anda nasıl kullanılacağını ve ne işe yaradığını bilmediğiniz bir küre ile karşılaşacaksınız. Burada grubunuzdaki büyücünün faydalı bir büyü yapması işinize yarayabilir. Akarsuyun bu yakasında yapacak başka bir işiniz yok. Bu sebeple ağaç köprüyü kullanıp tekrar karşıya geçin. Kuzeye doğru ilerlediğinizde sağa doğru devam eden yollarla karşılaşacaksınız. Bunlardan biri, ufak bir orman evine çıkar. Sahipleri tarafından terkedilmiş olan bu evde dilediğinizce araştırma yapabilirsiniz. Evin içine girdiğinizde kapalı bir dolap ile karşılaşacaksınız, dolap kilitlidir. Anahtarı ise dolabın üzerinde. Anahtarı kullanıp dolabı açtığınızda bir çok yiyecek ile karşılaşacaksınız. Bunları toplayın. Evde bir de işinize çok yarayacak olan bir çekiç var. Çekici de alın ve dışarı çıkın. Evin yanında bir yalak bulunmakta. Aslında yalak gizli bir geçidin ağzını kapatıyor. Yalağı kenara çektiğinizde gizli geçitten aşağı inebilirsiniz. Aşağıda gerçi pek önemli bir şey yok. Fakat birkaç yiyecek ve eşya hiçbir şeyden daha iyidir. Tekrar kuzeyden ilerleyin ve sağa sapan yoldan gidin. Tamir bekleyen bir kayık ile karşılaşacaksınız. Kayığı çekiç ile tamir edebilirsiniz. Bu sayede kayık kullanılabilir bir hale gelir. Kayığa sadece bir kişi binebilir. Kayıkla güneye ilerlediğinizde, sol tarafınızda bir kulübe ile karşılaşırsınız. Kulübenin önündeki adamı, eve girmeden öldürün. Üzerinde kulübenin anahtarı vardır. Kulübenin içindekileri toplayın ve tekrar kayığa binin. Güney yerine güneydoğuya ilerlerseniz, karaya çıkabileceğiniz bir yere ulaşırsınız. Buradan yukarı çıktığınızda ise karşınıza yağlanmayı bekleyen bir zincir çıkar. Zinciri yağladığınızda, aşağı sarkıtabilirsiniz. Bu sayede arkadaş-

larınız da buraya çıkabilir. Zincir karadan gidebileceğiniz ve haritanın doğusunda olan ve bir köprüden sonra ulaşılan bir yere iner. Grubun diğer elemanlarını zincirin indiği yere kadar getirin. Gerçi önünde bulunduğunuz mağaradan içeri giriş mümkün olsa bile, pratikte bu imkansızdır. Eğer içeri girmeye kalkarsanız adamlarınız tek tek ölür. Bu sebeple zinciri kullanıp yukarı çıkın. Artık yeniden bir grupsunuz. Gece olmasını bekleyin ve yolunuza devam edin. Patikanın sonunda asma bir köprü ile karşılaşacaksınız. Köprüyü bir asker korumakta, fakat sizin geldiğinizi görünce büyük bir korkuya kapılıyor ve köprünün iplerini kesiyor. Kendi de aşağı yuvarlanıyor. Köprü yıkıldığı için siz de karşıya geçemiyorsunuz. Fakat o kadar üzülmeyin, çaresiz değilsiniz. Crysella yayını kullanarak sizi karşıya geçirebilir. Eğer elinizde ip yumağı ve halat varsa sorun kalmıyor. Okun arkasına ipi ve halatı bağlayabilir ve ardından da oku karşıya atabilirsiniz. Aranızdaki en iyi okçuda Crysella olduğu için hedefi kolayca tutturabiliyor. Halatı çekip, köprüyü sizin bulunduğunuz tarafa çekebilirsiniz. Bu sayede önünüzdeki yol da açılır. Karşıya geçtiğinizde yeni bir problem ile karşılaşıyorsunuz. İçinde bulunduğunuz odadan sadece kız ve çocuk çıkabiliyor. Odada bulunan levyeyi de sakın aşağı indirmeyin, aksi takdirde ölümcül bir tuzak ile karşılaşabilirsiniz. İçinde bulunduğunuz şato Suzar'ın bir zamanlar içinde yaşadığı şato. Bu sebeple gizli geçitlere ve tuzaklara karşı çok dikkatli olun. Buradaki bilmeceleri size bırakıyorum. Haritanın kuzeyindeki mağaradan da içeri girdiğinizde yuvarlak ve büyük bir kaya ile karşılaşacaksınız. Kayanın üzerinde bulunan halkaya ipi bağlayın ve kayayı çekin. Bu sayede gizli bir geçit açılacaktır. Gizli geçitten aşağı inerken elinizde yanan bir meşale olmasına dikkat edin. Aksi takdirde önünüzü göremediğiniz için tuzaklara düşebilirsiniz. Meşaleleri yakmak için size gerekli olan çakmak taşlarını da Suzar'ın kalesinde bulabilirsiniz. Benim sizlere vereceğim ipuçları bunlardan ibaret. Umarım bunlar işinize yarar. Takıldığınız bir yer olursa çekinmeden bize yazın. Şimdide biraz oyunun icon sistemine değinelim. Sol üst köşeden başlayarak bu iconların tanıtımlarını yapalım.

1) *Adam resmi:* Bu icona seçip, mouse'un sol tuşuna basarsanız, adamın üzerinde taşıdıklarını görebilirsiniz. Üzerinizde taşıyabileceğiniz 4 çeşit eşya vardır. Bunlar silahlar, yiyecekler, anahtarlar ve kullanılabilir eşyalardır. Almak istediğiniz bir eşyanın üzerine gelin ve mouse'un sol tuşuna basılı olarak eşyayı karakter resminin üzerine getirin, ardından da elinizi sol tuşun üzerinden çekin. Eğer bu icona mouse'un sağ tuşu ile basarsanız adamınızın özelliklerini ve durumunu görebilirsiniz. Her karakterin farklı derecelerde özellikleri vardır. Kimisi iyi kılıç kullanırken, diğeri iyi yay kullanır.

Burada karakterlerin bazı fiziksel özelliklerini de görebilirsiniz.

Strenght: Karakterin taşıyabileceği eşyanın miktarını belirler. Güçlü bir karakter diğerlerine oranla daha fazla eşya taşıyabilir.

Injuries: Savaştıkça ya da başka sebeplerle çeşitli yaralar alabilirsiniz. Bu yaralar eğer azsa fazla ciddi değildir. Fakat yaralar artarsa karakter güçten düşer ve bir süre sonra tedavi edilmezse haraket edemez bir duruma gelir.

S/c///: Genel anlamda beceri derecesidir. Çeşitli eşya ve silahları kullanabilmesi bu özellikle ilgilidir. Ayrıca duvarlara tırmanma, iple bir yere inme, bu özelliğin etkilediği durumlardır.

Archery: Ok atma becerisidir.

I.Q.: Zeka derecesidir.

Thievery: Hırsızlık özelliğidir. İyi bir hırsız, başkalarına farkettirmeden haraket edebilen bir kişidir. Bundan başka bazı kapalı kapıları açabilir ve tuzakları da önceden farkedebilir.

Bravery: Yiğitlik derecesidir.

Morale: Başarısız girişim ve fiziksel ihtiyaçların artmasıyla düşen bir derecedir.

Bu ekranda kişisel özelliklerin dışında başka iconlarda vardır. Bunlardan;

Grup: Kimi zaman karakterler bireysel hareket ederler. Bu icon ile karakterleri tekrar grupta toplayabilirsiniz.

Koşma: Hareket ederken ister koşar, isterseniz de yürüyebilirsiniz.

Saat: O anki saati gösterir.

Selam verme: Oyunda karşılaşılan diğer kişilerle selamlaşma.

Ayrıca savaşlarda karşınıza bu ekranın aynı bir ekran çıkar. Yapacağınız saldırının yerini sağ taraftaki büyük insan resminin üzerinden seçmeniz gerekir.

2) *Kalkan:* Grubunuzda bulunan her bir kişi bir kalkan ile temsil edilir, oyun esnasında o anda yönettiğiniz karakter en önde gider. Eğer baştaki karakteri değiştirmek isterseniz, bu işlemi kalkanlardan birini seçerek yaparsınız. Eğer birden fazla grup üyesi aynı yerde bulunuyorsa kalkanlar normal boydadır. Eğer bir kişi gruptan ayrılmışsa, onun kalkanı diğer kalkanlara nazaran daha aşağı bir seviyededir.

3) *Merdiven:* *Aşağı* yukarı ilerlemek için.

4) *Kapı:* İçeri girmek ya da dışarı çıkmak için.

2) *Sol alttaki manzara resmi:* Havanın ve günün durumunu gösterir. Gündüz ve geceyi buraya bakarak öğrenebilirsiniz.

3) *Soru işareti:* 'Operate' iconudur. Eğer iki eşyayı bir arada kullanmak istiyorsanız, ilk olarak bu iconu, sonra da sırası ile kullanacağınız eşyaları seçin. Eğer sadece bir eşyayı kullanacaksanız, eşyanın üzerine gelin ve mouse'un sol tuşuna iki kere basın.

7) ***Kol:*** Eşya ya da silahları fırlatma.

8) *Ağız:* Yeme ve içme. Zaman ilerledikçe grubunuzdaki elemanlar acıkacak ve susayacaklardır. Eğer yedirip, içirmezseniz bir süre sonra güçten düşerler.

9) *Kılıç:* Birine saldırma ya da ağaç veya ip gibi nesneleri kesme. Büyücünüzde bu iconun bulunduğu yerde bir asa vardır. Büyücü asasını kullanarak çeşitli büyüler yapabilir.

10) *Zzzz:* Uyuma. Bu sayede zaman geçirebilirsiniz.

11) *Harita:* Oyunda 3 çeşit harita vardır.

İlki haritanın tümünü gösterir. Kale ve harabeler bu haritada ufak birer ayrıntıdır Harita içinde uzak yerlere seyahat edecekseniz, bu işlemi buradan yapabilirsiniz. Grup otomatik olarak seçtiğiniz yere gider.

İkici tür haritalar harabelerin haritalarıdır. Sadece harabelerin içini gösterir. Ana haritada olduğu gibi, bu haritayı da kullanıp, harabe içinde daha hızlı seyahat edebilirsiniz.

Üçüncü tip harita ise kalelerin haritalarıdır. Mantık ve kullanış diğer haritalar ile aynıdır.

Tüm haritaların ortak bir özelliği vardır. Siz oyunda çevreyi araştırdıkça, yeni yerler keşfettikçe, haritaların da kapasiteleri büyür.

Ayrıca bu ekranda da birkaç icon vardır.

Her kalkanın bir kişiyi temsil ettiğini yazmıştım. Eğer adamlarınız birbirlerinden farklı yerlerde ise, seçtiğiniz kalkan ile o, adamın nerede olduğunu öğrenebilirsiniz.

Son olarak da haritada seçtiğiniz yere sizi götürecek bir icon vardır.

12) *Gözlük:* Çevreyi inceleme.

13) *Kulak:* Çevreyi dinleme.

14) *Disket:* Oyunu kaydetme gibi bazı disk komutlarını buradan yaparsınız.

A-Oyunu kaydetme.

B-Kaydettiğiniz oyunu yükleme.

C-Oyunu RAM'a kaydetme. Dikkat edin, Ram'a kaydettiğiniz oyunlar bilgisayarı kapattığınızda silinir.

D-Kaydettiğiniz oyunu RAM'dan yükleme.

E-Oyundan çıkma.

F-Oyuna baştan başlama.

G-Oyuna geri dönme.

.. Oyunda havanın büyük bir önemi vardır. Örneğin yağmurlu bir havada bir ağaca tırmanamazsınız. Zaman ise en az hava kadar önemlidir. Siz hiçbirşey yapmasanız da zaman geçmeye devam eder. Bu sebeple her zaman süratli oynamalısınız. Olaylarda zamanla bağlantılı olarak farklı biçimlerde gelişir. Örneğin; eğer siz hücrenizden biraz oyalanarak kurtulursanız, arkadaşlarınızın cesetleri ile karşılaşırsınız.

The Final Battle'da en az Elvira ve B.A.T. kadar kaliteli bir oyun. Bu oyunu da kaçırmanızı pek tavsiye etmem.

MIROR SOFT / Tek Disket

GRAFİK	%90
IQ	%86
ZORLUK	%80
GENEL	%87

NIGHT BREED
THE ARCADE GAME

POLAT YARIŞÇI

Kan, korku, heyecan, dehşet, macera, yaratıklar...! İşte **Nightbreed. Clive Baker**'in romanından sinemaya ve oradan da oyuna aktarılan muhteşem bir macera. Bu oyunun filmi geçtiğimiz aylarda tamamlandı ve yurtdışında gösterime girdi. Bunun üzerine **OCEAN** firması da filimle ilgili iki oyun yaptı. Bu oyunlardan ilkini geçen sayımızda yayınlamıştık. Şimdiyse yeni gelen **Nightbreed The Arcade Game'i** açıklıyacağız. Siz oyunda **Aaron Boone** adlı kişiyi canlandırıyorsunuz.

Efsaneye göre Nightbreed'ler insan ırkından önce dünyaya gelmişlerdir. Daha sonra iki ırk arasında çıkan kanlı çarpışmaların ardından şefleri olan **Bap Homet** tüm Nightbreed'leri toplayarak yeraltına yerleştirir. Bu yere de **MIDIAN** ismini verir. Yine efsaneye göre insan ırkından biri burayı bularak hem onları kurtaracak, hem de dehşet ve ölüm getirecektir. İşte bu insan sizsiniz. Doktorunuz sizin bir katil olduğunuzu söylüyor. Çevrede işlenen cinayetlerden siz sorumlu tutuluyorsunuz ve bu esrarlı olayı araştırmaya başlıyorsunuz. Yanınıza kız arkadaşınız Lori'yi alarak MIDIAN'ı aramaya çıkıyorsunuz. MIDIAN'ı ararken polis şefi Decker'da sizin peşinizdedir. Ne de olsa siz bir katilsiniz. Yolculuk sırasında bir yaratık sizi mezarda yakalayarak, sizin bir Nightbreed olmadığınızı söylüyor ve size saldırarak boynunuzdan ısırıyor Siz son bir çabayla yaratığın elinden kaçmaya çalışırken, bu sefer de karşınıza ayni zamanda doktorunuz olan Decker çıkıyor. Sizin bir katil ve ruh hastası olduğunuzu söyleyerek, sizi öldürüyor. Ama unutmayın o ısırık yüzünden sizde bir Nightbreed oldunuz. Artık çift kişiliğiniz var. Biri Boone, biri de Cabal. Şimdi yapmanız gereken üç görev var. Biri MIDIAN'ı bulmak. Diğeri gerçek katil olan Decker'ı yakalamak. Sonuncusu ise kaçırılan kız arkadaşınızı (Lori'yi) kurtarmak. Tekrar Necropolis mezarlığına giderek MIDIAN'ı araştırmaya başlıyorsunuz.

Evet siz oyuna burada başlıyorsunuz. İlk işiniz MIDIAN'ı bulmak. Onun içinde iyi bir araştırma yapmalısınız. Burada sağa sola giderek MIDIAN'ın girişini araştırın. Yolda sağdan ve soldan silahlı polisler ve çeşitli yaratıklar gelmekte. Polisleri öldürebiliyorsunuz ama yaratıklara karşı pek şansınız yok.

Bu arada siz de çok zor ölüyorsunuz. Mezarda öndeki sütunlara gelerek joystick'i o yöne doğru iterseniz, ekran değişiyor ve başka bir yere geliyorsunuz. Mezarda bulmanız gereken bir anahtar var. Onu mutlaka bulup almanız gerekiyor. Bu gibi anahtarlar ilerki levellarda da var. Bunları mutlaka bulmalı ve almalısınız. Aksi halde Bap Hometi bulamazsınız. Anahtarlar üzerinde şekil bulunan objelerdir. Bütün bunların yerleri haritada gösterilmiştir. MIDIAN'ı bulduktan sonra ikinci anahtarı arayarak

bulmalısınız. Ben ikinci anahtarı bulana kadar Zombi oldum diyebilirim. Sizinde Zombi olmanızı istemediğim için MIDIAN'daki anahtarın yerini özellikle gösterdim.

MIDIAN'da karşınıza daha çok yaratık çıkacak. Bunların bazıları zarar veriyor, bazılarıysa zararsız. MIDIAN'daki ikinci anahtarı aldıktan sonra level 3'e geçerek son anahtarı aramalısınız. Bu anahtarda köprünün üzerinde. Merdivenleri kullanarak anahtarı bulabilirsiniz. Bu arada kaçırılan kız arkadaşınız Lori'de burada, onu da kurtarmalısınız. 3. anahtarı da bulduktan sonra bu level'in en son kademesine kadar inin. Burada MIDIANdakine benzer bir duvarla karşılaşacaksınız. Topladığınız anahtarları sağdaki kapıda kullanarak Bap Homefi bulacaksınız. Onu uyandırdıktan sonra tekrar dışarı, yani mezarlığa çıkmalısınız. Fakat yapmanız gereken bir iş daha var oda Lori'yi kurtarmak. Lori'yi kurtarırken bayağı zorlanacaksınız. Çünkü, burada sürpriz biriyle karşılaşacaksınız ve onu yenmek için sağlam sinirlere ihtiyacınız olacak. Aksi halde oyuna yeniden başlarsınız.

Evet benden bu kadar, gerisini size bırakıyorum çünkü, finale hayli yaklaştınız. Tek yapmanız gereken sinirlerinize hakim olup, son mücadeleyi kazanmak. Evet oyun gerçekten çok güzel ve zor. Grafikler ve sesler çok güzel. Yaratıkların animasyonu oldukça iyi yapılmış. Oyun insanı hiç sıkmıyor çünkü, devamlı hareket halindesiniz. **OCEAN** firması bu oyun için oldukça geniş bir reklam kampanyası yaptı.

Gerçekten yapılan bunca reklama deydiğine inanıyorum. Umarım filimi de yakında sinema veya video kulüplerimize gelir. İki diskettik bu oyunu kaçırmamanızı tavsiye ederim. Bol Nightbreed'li geceler.

OCEAN/512K 2DİSKET

GRAFİK	% 75
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	%80

NITRO

SINAN EREL

Beast ve Blood Money gibi oyunları beğenenlerin çok iyi tanıdığı bir firmadır **Psygnosis.** Bazen hayranlarını hayal kırıklığına uğratsada genelde iyi oyunlar çıkarır.

İşte Nitro'da bunlardan biri. Oyunun başındaki etkileyici demoyu gördükten sonra muhteşem bir oyun beklemeniz normal. Ama oyunun başındaki demoyla fazla bir benzerliğinin olduğunu söyleyemem.

Oyunun piyasaya sürülmesinden önce, yurtdışında çok fazla reklamı yapıldı, fakat piyasaya sürüldüğünde ise okadar büyük bir ilgiyle karşılaşmadı. Bunun sebebi oyunun Süper Cars'da olduğu gibi gibi kuş bakışı oynanan bir araba yarışı olması olabilir.

Aslında oyun ilk bakışta çok çekici gelmesede, oyunu denemeden ne kadar zevk alacağınızı anlamanıza imkan yok. Ben de bu oyunu ilk gördüğümde hayal kırıklığına uğramıştım. Ama biraz oynayınca joystick'i elimden bırakmam bir hayli güç oldu.

Oyunumuz, Üçüncü Dünya Savaşından birkaç yıl önce başlıyor. İlk yıllarda herşey normalken, yıllar geçtikçe savaşın izlerini sizde görüyorsunuz.

Oyunumuz dört ana bölümden oluşuyor ve her bölümde yarışmanız gereken sekiz pist var. Yani toplam otuziki pisti tamamlayabilirseniz, oyunu bitirmiş olursunuz. Fakat oyunda birkaç bölüm geçtikten sonra dikkat ederseniz, her bölümde pistlerin gerçekten değişmediğini, sadece bazı ufak değişiklikler yapıldığını farkedebilirsiniz.

Bu biraz cansıkıcı gibi gelebilir ama yapılan değişiklikler okadar iyi ayarlanmışki aynı pistlerde yarıştığınızıanlamanız çok güç.

Oyun kolay gibi görünsede aslında hiç de okadar kolay değil, bunu oynadığınızda farkedeceksiniz. Ayrıca pistler; üç gündüz, bir gece şeklinde gidiyor. Yani otuz iki pistin, sekizi gece, geri kalanı da gündüz.

Siz ekrandaki dört arabadan birini yönetiyorsunuz. Eğer isterseniz, biri joystickle, diğeri de klavyeden olmak üzere, oyunu aynı anda üç kişiyle oynayabilirsiniz. Yarış esnasında bazen yolun ortasında duran, bazen de etrafta uçuşan çeşitli eşyalara raslayacaksınız. Bunları alınca ekstra gaz veya nitro gibi çeşitli şeylere para ödemeden sahip olabilirsiniz.

Yolda uçuşan yeşil banknotları kaçırmamaya çaiışın. Her yarış sonunda (eğer para toplamışsanız) arabanıza ekstra benzin, **Nitro** veya **Hi speed** gibi şeyler alabilir, arabanızın modelini veya lastiklerinizi değiştirebilirsiniz. Eğer Hi speed'iniz varsa, yolun dışında bir engele toslamadığınız sürece diğer arabaları rahatça geçecek kadar hız kazanabilirsiniz. Yarışa başlarken nitronuz varsa yeşil ışık yandığı anda joystick'inizi ileri iterek diğer arabaları geçebilirsiniz. Ama unutmayın bir nitroyu, sadece bir yarışta kullanabilirsiniz. Bu sebeple bence nitro yerine biraz para biriktirip Hi speed almak daha akıllıca.

Aslında yarışa başlarken diğer arabaların önüne geçmek için tam yeşil ışık yandığı anda fire'a basarak, joystick'i ileri ittirmeniz yeterli. Böylece nitro almadan da rakiplerinizin önüne geçebilirsiniz. Ama bunu gece yarışlarında yapmanızı pek tavsiye etmem, çünkü, gruptan ayrıldığınızda yolunuzu kaybedebilirsiniz ve tekrar diğerlerine yetişmeniz çok güç olabilir.

Bilgisayarın yönettiği arabalar virajları ortalayarak solladıkları için, onları virajlarda geçmeniz daha kolay. Fakat yolun kenarlarındaki engellerede dikkat edin.

Kendinizi oyuna kaptırdığınızda gözünüz hiçbir şeyi görmeyecek. İlerki bölümlerde bulunan bazı pistlerde oklar sizi şaşırtırsa, sakin olun ve arkadan gelen bir arabanın sizi geçmesine izin verin.

Aklımdayken oyuna biraz alıştıktan sonra, ilk pistlerde mutlaka birinci olun. Birinciye verilen 600 birimlik gaz, yakıt seviyenizi maksimumda tutmanıza yardım eder. Eğer tekbaşınıza oynuyorsanız, diğer oyuncularıda oyuna dahil edip en azından ikinciliği garantiliyebilirsiniz. Bu şekilde oynamak pek fazla zevkli olmasada, oyunu bitirmeyi amaçlıyorsanız bunun çok işinize yarayacağına emin olabilirsiniz.

Evet, bütün bunlardan sonra söylenecek tek şey var, iyi şanslar. Ayrıca yayınlamadığımız son grafiğin çok hoş olduğunuda söylemeliyim, yorgunluğunuzu bir anda unutabilirsiniz.

Psygnosis / Çift Disket

GRAFİK	%80
SES	%65
OYNANABILIRLIK	%75
GENEL	%80

GOLDEN AXE

HAKAN TIRALI

Geçen sayımızda Torvak the Warrior'ı açıklamıştık. Bu sayımızda ise yine bu tür oyunlardan hoşlananlar için bir başka oyunumuz var. Golden Axe...

Bundan uzun zaman önce, ateş kusan canavarların bulunduğu garip bir krallıkta Death Adder adlı kötü bir savaşçı, yarattığı karışıklık ve saçtığı kötülüklerle ülkeyi yönetmeye başlamış. Canavar ve çeşitli savaşçılardan oluşan ordusunu da ülkenin dört bir yanına yaymıştı. Tabii bu arada kral ve güzel prensesi kaçırıp kalenin derinliklerine hapsetmeyi de ihmal etmemişti. İşte tam bu sırada ortaya çıkan üç cesur savaşçı Death Adder'ın kötülüklerine son vermek ve ayrıca kişisel öçlerini almak için uzun, yorucu ve aynı zamanda da tehlikeli bir yolculuğa giriştiler. Çünkü, Death Adder Ax-Battler isimli savaşçının annesinin, Tyris-Flare adlı savaşçının anne ve babasının, Gilius-Thunderhead'in ise erkek kardeşinin direk ya da dolaylı yoldan ölümüne sebebiyet vermişti.

Bu savaşçılardan birinin kontrolünü alarak oyuna başlıyoruz. Bu arada savaşçıların özellikleri hakkında biraz bilgi vermek istiyorum. Savaşçıların üçüde balta ya da kılıç gibi silahlar kullanıyorlar ve yine üçü de büyü yapabiliyorlar. Büyü yapma yetenekleri savaşçıdan savaşçıya değişiyor. En güçlü büyüyü Tyris-Flare yaparken, Gilius-hunderhead'in büyüsü içlerinden en güçsüz olanı. Bu arada Tyris-Flare ve Ax-Battler kılıçlarını kullanarak hemen hemen aynı hareketleri yapıyorlar, Gilius-Thunderhead ise baltasını kullanarak dövüşüyor.

İstediğiniz savaşçının seçimini yapmak için ekrana çıkan iskeletin sağ elindeki savaşçıları joystick yardımı ile sırayla öne çıkarmalı ve istediğiniz savaşçı öne çıktığında ateşe basmalısınız. Böylece diğer savaşçılar kaybolacak ve oyuna seçtiğiniz savaşçı ile başlayacaksınız.

İlk bölüm açık arazide geçiyor. Seçtiğiniz savaşçının enerjisi ve o anki hakları ekranın en altında solda belirtiliyor. Savaşçının büyü yapabilmesi için gereken topların sayısı ise ekranın üstündeki kutucukların içinde belirtiliyor. Bu büyü toplarının bulunduğu kutucukların adedi savaşçıya göre değişiyor ve bu da daha evvel söylediğim gibi savaşçının büyü yeteneğini etkiliyor. Büyü toplarını oyunun belli yerlerinde karşımıza çıkan cücelere tekme atarak elde ediyoruz. Genelde her cüceden iki top alabilirken bu sayı bazen üçe de çıkıyor. Tabii bu arada cüceleri köşeye kıstırıp daha fazla top almak da zaman zaman mümkün oluyor. Cücelere ilk başlarda tek tek rastlarken daha sonra ikili, üçerli ve dörderli gruplar halinde dolaşan cücelere de rastlıyoruz. Büyü yapabilmek için ALT tuşuna basmalıyız. Unutmamalıyız ki ne kadar çok topumuz varsa o kadar kuvvetli bir büyü yapabiliriz. Cücelerden aldığımız bir başka şey de enerji veren yiyecekler. Bu yiyecekler sayesinde enerjimiz artıyor ama bu yiyecekler kaybedilen bir hayatı geri getirmiyorlar. Cüceler oyun içinde belli yerlerde ve bölüm sonlarında karşımıza çıkıyorlar.

Oyun esnasında karşılaştığımız Death-Adder'ın savaşçıları ise çeşitli özelliklere sahipler. Bunlardan bazıları topuz kullanırken, diğerleri kılıç kullanıyorlar ve bazıları da canavarların üstünde saldırıya geçiyorlar. Canavarlar da oyunu oynadığımız bölüme göre değişiklik gösteriyorlar. Mesela ilk bölümlerdeki canavarlar sadece saldırı için kuyruklarını kullanırken, ileriki bölümlerde ağzından ateş topu fırlatan ve ateş çıkaran canavarlara da rastlıyoruz. Eğer bu canavarların üstündeki savaşçıları aşağı düşürebilirsek canavarın kontrolünü ele geçirebilir ve bir süre önce bize karşı kullanılan bu silahı onlara karşı kullanabiliriz. Ta ki herhangi bir nedenle canavarın üstünden ininceye kadar. Bu arada erkek savaşçıların yanında kadın savaşçılara da rastlıyoruz. Bunlar epey dayanıklı oluyorlar ve yere düştükten sonra tekrar tekrar kalkarak üstümüze saldırıyorlar. Tabii öteki savaşçılarda yere düştükten sonra kalkarak tekrar saldırıyorlar, ama kadın savaşçılar bu konuda daha kararlılar. Bunlardan başka bölüm sonlarına doğru çıkan ikiz devler, ilerki bölümlerde karşılaşacağımız iskelet savaşçılar ve oyunun sonunda Death-Adder'ın bizzat kendisi diğer düşmanlarımızı oluşturuyorlar. Bu arada tüm bu tehlikelerin yanında birde yol kenarlarındaki boşluklar var ki bunlara düşünce enerjiniz tam bile olsa hayatımızı kaybediyoruz.

Savaşçılar diğer oyunlarda olduğu gibi joystick'i sekiz yöne ayrı, ayrı tek başlarına ya da ateş kullanarak itince bir çok hareket yapmıyorlar. Onun yerine belli başlı dört hareketleri var. Bunlardan birincisi zıplayarak sert biçimde rakibe vurmak. Bunu yapmak için ateşe basarak joystick'i yukarı itmek ve savaşçı havaya zıplayınca seri biçimde ateşe basmak gerekli. Bu vuruş şeklini bilhassa ikiz devlere karşı kullanmalısınız. İkinci vuruş şekli ise dönerek vuruş. Bunu yapmak için joystick'i aşağı çekerek ateşe basmalısınız. Böylece savaşçı bir anda dönerek arkasındaki rakibe vuruyor. Bu vuruş şekli Ax-Battler ile Tyris-Flare'de aynı iken Gilius-Thunderhead'de daha değişik oluyor. Bu tip vuruşu daha çok iki savaşçı tarafından sağlı sollu kıskaca alındığınızda uygulamalısınız. Üçüncü bir vuruş şekli ise koşarak rakibe tekme ya da omuz atma. Bunu yapmak için joystick'i gitmek istediğiniz yöne iterken ani bir hareketle tekrar aynı yöne itmelisiniz. Böylece savaşçı koşmaya başlayacak. Bunun ardından da ateşe basarak savaşçının tekme ya da omuz atmasını sağlayabilirsiniz. Bu hareketi her zaman için kullanabilirsiniz. Eminimki çok yararını göreceksiniz. Ayrıca bu hareketi üstüne bindiğiniz bir canavara da aynı şekilde yaptırabilirsiniz. Son hareket ise sadece ateşe basarak

vurma. Yalnız bu hareket biraz enteresan, çünkü, ateşe her basışınızda savaşçınız değişik şekilde saldırıyor. Mesela bir keresinde rakibe alttan kılıçla vurup onu fırlatırken, diğer bir sefer rakibe tekme atabiliyor ya da kafasına kılıçla vurup sersemlettikten sonra havaya kaldırarak yere fırlatıyor. Bu hareketi oyunun her anında uygulamanız lazım.

Düşman savaşçılarla dövüşürken dikkat edilecek bir başka husus da onlara fazla yaklaşmamak ve olabildiğince uzak dövüşerek darbe almamaya çalışmak. Birde dövüştüğünüz yerde üstüne çıkabileceğiniz kaya, tepe gibi yüksek yerler varsa buralara çıkarak dövüşmeyi tercih edin, çünkü, o zaman alttan gelen düşmanları gafil avlayabilirsiniz.

Oyun altı bölümden oluşuyor ve bunlardan ilki daha evvel de bahsettiğim gibi açıklıkta geçiyor. İkincisinde ise dev bir kaplumbağanın sırtındaki köyde dövüşüyoruz. Üçüncü bölümde kaleye ulaşmak için düşman hatlarını yarmaya çalışıyor ve ardından da dev bir kuşun sırtında kaleye uçuyoruz. Daha sonra ise kaledeki çeşitli savaşçılar ve Death-Adder ile dövüşerek Kral ve Prensesi kurtararak, ülkeye huzur ortamını yeniden getiriyoruz.

Bu arada size oyun için bir püf noktası söylemek istiyorum. Eğer savaşçınız ölünce öteki port'a takılı bir joystick'e basarak diğer adamı çıkartırsanız oyuna üç hakla kaldığınızyerden devam edebilirsiniz.

Hepinize iyi şanslar, hoşçakalın.

512Kbyte 1 Disket

GRAFİK	%85
EFEKT	%70
ZORLUK	%90
IQ	%100
GENEL	%90

PANZA Kick Boxing

HAKAN TIRALI

Şimdiye kadar karate, kick boxing ya da diğer dövüş türlerinden her oyunla oynadım ama inanınki bu oyun kadar gerçekçi ve güzel olanını görmedim. Panza Kick Boxing insanı adeta oturduğu yerden alıp ringe çıkartıyor ve kontrolündeki karakteriyle özdeşleştirerek, her oyunda bulunması gereken, fakat pek az rastlanabilen bir duyguyu oyuncuya yaşatıyor. Oyuna başlamadan evvel Dünya Kick Boxing şampiyonu Panza'nın resmi iie karşılaşıyoruz. Oyunda amacımız Panza'yı yenerek dünya şampiyonluğunu kazanmak. Fakat bu öyle hemen ya da şansla olacak bir olay değil. Panza'ya gelene kadar diğer rakiplerle de başarılı karşılaşmalar çıkartmanız ve geçen zamanla birlikte dövüşçünüzün fiziksel gücünü arttırmanız, şampiyon olabilmek için gereken minimum koşullar.

Oyun yüklendikten sonra menü ekranı ile karşılaşıyoruz. Buradan boksörlerle ilgili çeşitli ayarlamaları yapıyor ya da onlarla ilgili çeşitli bilgileri ekrana getirip inceleyebiliyoruz. Menü ekranında iki boksör resmi var. Bu boksörlerden sağ tarafta olanı bizim yönettiğimiz, sol tarafta olanı ise bilgisayarın yönettiği. Yöneteceğimiz boksörü, sekiz boksör arasından seçme şansına sahibiz. Bu sekiz boksörden birini ekrana getirmek için Autre Boxeur seçeneğini seçerek ateşe basmanız yeterli. Eğer burada ateşe kısa değil de uzun aralıklarla basarsanız, ekrana gelen boksörlerin fiziksel gücünü de görebilirsiniz. Burada size uygun olan boksörü belirledikten sonra, rakip boksörü belirlemek için de aynı işlemi yapabiliriz. Ama oyunu ilk kez oynayanların rakiplerle sıra ile karşılaşmalarını tavsiye ederim. Çünkü, boksörün zaten düşük olan fizik gücü ancak bir diğer boksörü yenmekle ya da antrenmanla artabilir. O ne denle oyuna düşük rakiple başlayıp galibiyet aldıkça bir üst seviyedeki boksörle dövüşmelisiniz. Böylece fiziksel gücünüzü ve tecrübenizi arttırabilirsiniz. Zaten ilk beş boksörü yendikten sonra, henüz gereken fiziksel güce ulaşmamışsanız son boksörler sizi rakip olarak kabul etmediklerini ve dövüşmeyeceklerini söylüyorlar. Bu durumdayken fiziksel gücü arttırmanın en iyi yolu bol bol antrenman yapmaktan çok düşük seviyedeki boksörlerle dövüşmektir. Unutmayın ki her galibiyet sizi çeşitli yönlerden güçlendirecektir. Karşılaşacağınız boksörü ayarladıktan sonra Combat seçeneği ile maça geçebiliriz. Fakat maça geçmeden önce diğer seçenekler hakkında da bilgi vermek istiyorum.

Classements seçeneğini seçtiğiniz zaman, karşınıza boksörlerin sıralaması, değerleri, kazandıkları kupa ve kemerler geliyor. Eğer sizde bu sıralamaya girmeyi başarırsanız, iyiye doğru gittiğinizi anlarsınız.

Choix des Coups un manası ise hareket seçimi. Oyun esnasında boksörünüz daha evvelden ayarlanmış olan ondört vuruş şekline sahip, fakat oyundaki tüm hareketlerin toplamı elli beş. Bu seçeneği seçerek adamınızın hareketlerini istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Sırf joystick kullanırken yapacağınız hareketleri ekranın sağ üst köşesinde gösterileni joystick konumunda dizilmiş tuşlara, joystick + ateş ile yapılan hareketleri ise bir altta gösterilen tuşlara basarak ayarlayabilirsiniz. İstediğiniz hareketi ise joystick'i oynatarak, bu hareketi yapmakta olan adamın elbisesini kırmızıya çevirmek sureti ile belirtebilirsiniz Yani, ekranda kırmızı elbise ile belirtilen adamın yaptığı vuruş 'A' tuşuna basılarak sizin adamınızın joystick, sol çapraza çekilince yapacağı bir hareket olabilir. Bu ekrandaki hareketlerden seçecekleriniz bittikten sonra diğer bir ekrana geçmek için joystick'in ateşine basarak sağa itmelisiniz. Eğer hareketleri seçerken bir karışıklık olur ya da o hareketleri seçmekten vazgeçerseniz, o zaman **ESC** veya Y tuşuna basarak ana menüye dönebilirsiniz. Böyle bir durumda hareketler diskete kaydedilmeyeceği için boksörünüz, eski dövüş hareketleri ile dövüşmeye devam edecektir. Ama eğer hareketleri seçtikten sonra W tuşuna basarsanız, hareketler diskete yazılacak ve boksörünüz artık karşılaşmalarda bu hareketleri kullanacaktır

Forme Physique seçeneği ile iki boksöründe fiziksel durumlarını ekranda görerek aralarında bir kıyaslama yapabilirsiniz.

Options seçeneği ise bir başka menü ekranına geçmenizi sağlıyor. Bu ekranda '**Nombre de Rounds**' seçeneğinden maçın raund sayısını **3-5-7-8-12** arasından belirtiyor. En alt soldaki seçeneği seçerek o anki boksörü, durumu iyi ya da kötü olsun en baştaki fiziksel durumuna döndürüyor. Yine en alt sağdaki seçeneği seçerek boksörün ismini değiştirebiliyorsunuz. Bu işlemlerden sonra ana menüye dönmek için '**Retour** Au **Menu**' seçeneğini seçmelisiniz.

Entreinement in dilimizdeki manası sizinde tahmin edeceğiniz gibi antrenman demek. Antrenman yaparak fiziksel gücünüzün oluşmasını sağlayan üç ana öğeyi arttırabilirsiniz. Bunlar sırası ile hız, dayanıklılık ve çabukluk. Hızınızı arttırmak için ip atlamalısınız. Uzun bir süre ip atlamak gerçekten zor çünkü, ip atlamak için gerekli olan joystick'i daire gibi çevirme hareketi biraz bile bozulsa adam ip atlamayı kesiyor. İp atlamak için en kısa ve etkili yol joystick'in tepesini avucunuzun içi ile.kavrayarak dairesel hareket yaptırmak. İpten

sonra ise sıra dayanıklılığınızıarttıracak olan halter kaldırmaya geliyor. Halteri kaldırmak için joystick'i belirli bir ritimle sağa ve sola hareket ettirmelisiniz. Fakat bu ritmi adamınız halteri kaldırmaya başladıktan hemen sonra yakalamanız gerektiği için çoğu zaman halteri yere düşürüyorsunuz. Çabukluğu sağlayan mekanizma ise aşağı, ortaya ve yukarı yerleştirilmiş olan yastıkları çıkış sıralarına göre hızlı davranarak tekmelemenizi gerektiriyor. Bunun diğerlerine göre daha kolay olduğunuda burada belirtmeliyim. İşte bu antreman pek kolay olmadığı için daha evvelde dediğim gibi fiziksel üstünlük sağlamak için daha çok diğer boksörlerle karşılaşmalar yapıp, galibiyet almalısınız.

Demo' seçeneğini seçtiğinizde ise bilgisayarın kontrolünde olar iki boksör ringe çıkarak bir gösteri maçı yapıyorlar. Çıkmak içir **ESC** ye basmalısınız.

Tüm bu seçeneklerden istediklerinizi değiştirip, istediğiniz bilgileride kontrol ettikten sonra daha önce de dediğim gibi **Combat** ı seçerek maça başlayabilirsiniz. İlk maçlarımızı seyircisiz bir salondaki ringde yapıyoruz. Maç başlangıcında ve raund başlarında ekrana çı kan kız maçın kaçıncı raundunun yapılacağını elinde tuttuğu levha ile belirtiyor. Aynı kız maç sonlarında ise galibiyet halinde; diğei boksörün kaybedipte sizin kazandığınız kupa, kemer gibi şeyleri de yine elindeki levha ile gösterip size göz kırpıyor. Malubiyet halinde ise kızın taşıdığı levha ilk yardımla ilgili. Boksörünüz maça sol köşede kırmızı alt ile başlıyor. Tabii bu arada dikkat çeken bir özellik olarak da saha hakemini sayabiliriz. Ringin üst tarafında olan ışıkla boksörlerin enerjilerini belirtiyor. Eğer bir boksörün ışıklarının heps sönerse nakavt oluyor. Bunun yanında boksörlerin enerjileri her raundun başında bir miktar artıyor.

Bazen üst üste vuruşlar bile rakibi devirmeye yetmezken bazer de yapılan tek bir vuruş rakibin yere devrilip enerjisinin yarısını kaybetmesine yol açıyor. O nedenle vuruşları ayarlarken en etkililerin seçmeli ve onları en doğru zamanlama ile kullanmalısınız. Mesela rakip üstünüze gelirken yüzüne atılan ani bir yumruk epey etkili olacaktır. Bu arada boksörün yapabileceği savunma hareketleride var Bunları da yine joystick yardımı ile yapıyorsunuz. Bu hareketler daha çok enerjinizi arttırmak için dinlendiğiniz anlarda işe yarıyorlar.

Maç esnasında rakipten kaçarak değilde bilhassa onun üstüne giderek dövüşmeli, kısaca çoğu zaman onun dibinden ayrılmamalıyız Eğer mesafe gerektiren bir vuruş yapmak gerekiyorsa, aradaki me safeyi sağlamak için rakibin tekme ve yumrukla geri gitmesini sağlamalı ondan sonra mesafe gerektiren vuruşu yapmalıyız.

Eöer maçta kötü duruma düşer ya da kaybederseniz ana menüye ESCye basarak kısa yoldan dönebilirsiniz. Bu arada kazandığını; maçlar fizik gücünüzü arttırdığı gibi kaybettiklerinizde azaltacaktır.

Yeterli fiziksel güce ulaştıktan sonra dünya klasmanında isim sahibi boksörler sizinle karşılaşma yapmayı kabul ediyorlar ve artık bı maçları kalabalık bir seyirci kitlesi ve basın önünde yapıyorsunuz.

Evet benden buraya kadar. Gerisi sizin joystick kabiliyetinize kalı yor. İyi maçlar.

512 Kbyte

GRAFİK %
SES %
ZORLUK %
GENEL %

RA

Murat Şenyüz

Son günlerde çok moda olan zeka oyunlarına, **Rainbow Arts** firması da RA adlı yeni bir oyun ekledi. Adını eski Mısır'ın güneş tanrısı Ra'dan alan bu oyunun gerçekte tanrı Ra ile pek bir bağlantısı yok. Oyuna isim veren bu güneş tanrısından bahsedersek sanırım siz de farkı göreceksiniz.

Eski Mısırlılarda güneş tanrısı olarak anılan Ra, yürürken veya tahta oturmuş olarak temsil edilir. Başında bir kurs vardır. Diğer bir adı da Khepri'dir. Zamanla Horus ile özdeş kılınan Ra doğudan başlayarak tanrısal Nil'in üzerinde 24 saatlik yolculuk yaparmış. Biri gündüz biri de gece kullanılmak üzere iki sandalı olan Ra, gündüz yılan Apopi ile mücadele eder gece ölür, ölüsü karanlıklar bölgesinden geçerek yeniden doğudan doğardı. Ra ilk firavun olarak da kabul edilirdi ve bir inanca göre insanlar bu tanrıyı tahttan indirmek istemişler, bunun üzerine o da insanları tanrıça Sekhmet'e öldürtmüş. Ancak hayatta kalanları atfetmiştir.

Tanrı Ra hakkındaki bu kısa bilgiden sonra sizi daha fazla bekletmeden oyuna geçelim. Oyundaki amacınız karşınıza çıkan ekrandaki taşları yok etmek. Ancak bu yok etme belirli kurallar dahilinde gerçekleşiyor ve karşınıza birçok engel ve tuzak çıkıyor. Kısacası düşünmeden atacağınız her adım sizi geri dönülmesi mümkün olmayan bir tuzağa sürükleyebilir.

Taşların yok edilmesindeki genel kural ortadan kaldırılacak iki taşın aynı yatay veya aynı düşey doğrultuda bulunması temeline dayanıyor. Oyuna başladığınız taş sizin en büyük yardımcınız. Çünkü, bu taş sayesinde yerinizi istediğiniz gibi değiştiriyorsunuz. Bunun için joystick'in ateş tuşuna basarak herhangi bir yöne itmeniz yeterli. Bu sayede yönettiğiniz yaratık istediğiniz yere gidecektir. Yalnız unutmamanız gereken nokta, bu işlemin gerçekleşmesi için etrafınızın boş olması gerekmektedir. Herhangi bir taşın üzerine geldiğinizde ateş tuşuna bir kere basarak hedef işaretini ortaya çıkarın. Bu işareti aynı yatay ya da düşeydeki eşinin üzerine getirerek tekrar ateş tuşuna basın, bulunduğunuz taşın üzerinden çekildiğiniz anda biraz önce üzerinde bulunduğunuz taş ve eşi yok olacaktır. Bu şekilde tüm ekranı temizlemeniz gerekiyor.

Farklı taşlar size ilginç hareketler yaptırabilir. Bu farklı taşlar şunlar.

1- *Teleport:* Sizi başka bir teleport'a ışınlayarak yerinizi değiştirir.

2- ***Ice:*** Bu tip bir taşa geldiğinizde, yaratığınıza yön veremezsiniz, icein bittiği yere kadar hiç durmadan sürüklenirsiniz. Kırık çizgilerle ifade edilir.

3- *Trap:* İçi boş daire şeklindeki taşlar sizin en büyük derdinizdir. Siz bu taşın üstünden çekilir çekilmez taş yokolur ve yerini boşluğa bırakır. Her level'ı bitirmek için bu trap'leri de yok etmeniz gereklidir. Bu yüzden onların üstünden geçmelisiniz.

4- *Mover:* Target adlı taşa doğru devamlı hareket ederler. Ancak önlerinde bir engel olduğunda dururlar. Sağ, sol, aşağı ve yukarı olmak üzere 4 yönde hareket edebilirler. Üzerlerinden geçtiğinizde size herhangi bir zararları yoktur.

5- *Target:* Mover cinsi taşları kendilerine çeken taşlardır. Size bir zararı yoktur.

Bu 5 çeşit haricindeki tüm taşlar sizin yok etmeniz gereken taşlardır. Taşları yok ederken size oldukça kolaylık sağlayacak bir nokta da bu taşların hareket edebilme özellikleridir. Herhangi bir taşın üzeride ateşe basıp herhangi bir yöne joystick'inizi ittirirseniz yaratık altındaki taş ile beraber harekete geçer. Ancak her taş bu şekilde hareket etmeyebilir. Tamamen hareketsiz taşlarda mevcuttur. Tüm ekranı temizlediğinizde level'ı geçmek için yine oyuna ilk başladığınız objenin üzerinde bulunmanız gerekiyor. Aksi takdirde level'ı geçmeniz mümkün değil.

Oyunda size yardımcı olacak tuşlar şunlar.

ESC: Oyunu bitirip ana menüye döner.

DEL: Oyunu yeniden başlatmak. Ancak bu tuşun iyi tarafı kaldığınız level'm başından itibaren oyuna başlıyorsunuz. Yani örneğin 7. level'da oynarken bir yerde tuzağa takıldınız ve hareket edecek yeriniz kalmadı. Hemen DEL tuşuna basarak 7. level'ı en başından bir kez daha oynayabilirsiniz.

M: Müziği açıp kapatmak için kullanabilirsiniz.

Ra'da aynı zamanda kendi oyununuzu kendiniz de yapabilirsiniz. Ana menüdeki *"USER GAM E"* adlı seçenek bu işlemler için tasarlanmış. *"User Game"* seçeneğine klikledığinizde karşınıza bir seçenek tablosu daha çıkacaktır.

1. *Start Game:* Kendi yarattığınız oyunu oynamak için kullanıyorsunuz.

2. *Edit* ***Level:*** İşte bu seçenek ile tamamen kendiniz Ra için level hazırlayabilirsiniz. Editör bölümüne girdiğinizde mouse yardımı ile seçtiğiniz taşları dilediğiniz yerlere koyabilirsiniz. Taş seçimini tuşlar yardımı ile yapıyorsunuz.

Kullanılan tuşlar sırasıyla şunlar:

A: Başlangıç ve bitiş noktası.
B: Teleport (Transfer noktası)
C: Ice (Kaygan zemin, buz)
D: Trap (Basıldığında yok olan tuzak)
E: Path (Zemin)
F: Mover - sol (Hedefe doğru giden obje)
G: Mover - sağ
H: Mover - yukarı
I: Mover - aşağı
J: Target (Mover'ların, ulaşmaya çalıştığı taş)

F1: Load Level (Daha önceden hazırlayıp kaydetmiş olduğunuz bir level'ı yükleme)

F3: Save Level (Hazırladığınız level'ı kaydetme)

F5: Play Level (Kendi hazırladığınız level ile oynamak isterseniz bu seçeneği klikleyin)

F6: Autobuild (Bilgisayar otomatik olarak taşları dizer. Her taştan bir çifti rastgele bir yere koyar)

F10: Clear Level (Tüm ekranı siler ve yeniden bir ekran hazırlamanız için bekler)
ESC: Editörden çıkmak için kullanıyorsunuz.
K-Z ve 1-5: Ekrandaki yok etmeniz gereken objeler.
Ana menüde karşınıza çıkan diğer seçenekler ise şunlar:

1- *LOGIC GAME:* Süresiz bir oyun oynamak isterseniz bu seçeneği seçin. Tamamen kafanızı dinleyeceğiniz ve oynadığınız level'ı tekrar oynamak zorunda olmadığınız bir bölüm. Her level geçtiğinizde bilgisayar size bir kod verecektir. Bu kodlar sayesinde daha sonra oyunu yüklediğinizde istediğiniz level'dan başlayabilirsiniz. Bu kodları ***"Enter Password*** seçeneği ile bilgisayara aktarabilirsiniz. Kodları bilgisayar aktarırken "Y" yerine "Z" ve "Z" yerine de "Y" kullanmalısınız. Bu Alman klavyeli bilgisayar kullanıcıları için hiç sorun yaratmayacaktır.

2- *ARCADE GAME:* Zamana karşı yarıştığınız ve oyunun biraz daha zorlaştığı bir bölüm. Arcade olarak oynarken dikkat etmeniz gereken noktalar şunlar. Yok etmeniz gereken taşı hedefler hedeflemez hemen taşın üzerinden kaçın, yoksa taş sizin çekilmenizi bek-

lemeyebilir. Arasıra geçen paraları toplamak için yaratığınızı bu paraya değdirmelisiniz. Ayrıca ekranın boş olan kısımlarına sakın adım atmayın yoksa yaratığınız hemen ölebilir. 4 hakkinizin olduğu arcade bölümü oldukça zor. Bu dezavantajlar Logic Game bölümünde yok.

3- *DEMO MODE:* Bilgisayar kendi kendine oynar ve bir yandan da oyunu size anlatır.

Oyun hakkında anlatılacak başka bir nokta yok. Artık gerisi size kalıyor. Zamana karşı oynarken hızlı düşünmeli ve çabuk hareket etmelisiniz. Oyunda değinmek istediğim ilginç bir özellik de grafikerının Hakan Akbıyıkadlı bir Türk olması. Ra, zeka oyunlarının ilginç bir örneği; ancak sanırım bu türdeki oyunların en sonuncusu Ra olmayacaktır. Çünkü, tüm software'cilerin bu türe el attıklarına bakılırsa iyi satış yapan bir oyun türüne benziyor. Gerçekten de klavye başındaki oyuncuya zevkli dakikalar yaşatıyor.

LOGIC GAME LEVEL PASSWORDS...

1-Wobbler	**2-Yig**
3- Cthulhu	**4- Lovecraft**
5- Tommyknokers	**6- Watchers**
7- Midgard	**8- Unicorn**
9- Isis	**10- Midnight**
11 - Kazagaroth	**12- Miscatonic**
13- Thorbadin	**14- Mishakal**
15- Abanasınıa	**16- Earthmother**
17- Azathoth	**18- Akallabeth**
19- Silmarillion	**20- Draug**
21-Sindarin	**22-Ossiriand**
23- Mithril	**24- Glaurung**
25- Elbereth	**26- Thoron**
27- Amarth	**28- Thargelion**
29- Naugrim	**30- Meremont**

512 Kbyte/Tek Disket

GRAFİK %
SES %
ZORLUK %
GENEL %

LEGEND OF FAERGHAIL

TARKAN BARLAS

Bir Alman firması olan Rainbow Arts'ın FRP türündeki ilk oyunu olan Legend of Faerghail, Bard's Tale tipinde ve Bard's serisinden daha zor bir oyun olarak karşımızda. Bundan yaklaşık olarak 6 ay evvel tek disketlik demosu ülkemize gelmişti. Bu demodan oldukça kaliteli bir FRP olduğu anlaşılıyordu. Oyun geldiğinde ilk izlenimlerimiz, demonun herşeyi tam ola - rak yansıtmadığıydı. Sonuçta beklediğimizden daha komplike, zor ve bir o kadar da kaliteli bir oyunla karşılaştık. Bard's Tale'e yaklaşık olarak 2 yıldır yerli, yabancı tüm bilgisayar dergilerinde gerek ipucu, gerekse maze haritaları olarak değinilmekte Sanırım Legend of Faerghail bundan daha uzun bir süre bütün dergileri işgal edecek. Oyunun diğer bir özelliği de daha önce X-OUT'un grafiklerini yapmış olan ve Avrupada bir Software firmasında çalışan CELAL KANDEMİROĞLU nun LEGEND OF FAERGHAIL'in kapak ve poster resimlerini çizmiş olması. Fakat oyunun özellikleri sadece bunlarla bitmiyor. Oyun Bard's Tale 1, 2 ve Phantasie 1 ve 3'den de karakter almanıza olanak sağlıyor. Böyle bir şeydaha önce hiç bir oyunda yapılmamıştı. Bu sayede eğer bu oyunlarla daha önce oynadıysanız ve oyundaki karakterleriniz yüksek level'lardaysa, bu gelişmiş karakterleri bu oyunda kullanabilirsiniz. Gerçi karakterlerin transferleri kusursuz olmuyor Fakat genede oyuna büyük bir avantaj ile başlıyorsunuz. İşte bunlar LEGEND OF FAERGHAIL'in bazı özellikleri, diğer özellik!eri de yeri geldiği zaman aşağıdaki satırlarda anlatacağım,

MACERACININ GÜNLÜĞÜ

SAYFA 01

Ben TAULUS, gezgin bir yazarım Ben macerapere rest biri olarak da nitelendirebilirsiniz. Çok uzun bir hayat yaşadım ve tüm ömrüm boyunca inanılmaz olan birçok olayla, kaybolmuş ırklarla ve kayıp diyarlarda, inanılmaz güçteki büyücülerle karşılaştım. Gelecek olan nesillere bir ışık tutması maksadıyla bu günlüğü yazmaya karar verdim .....

SAYFA 36

En inanılmaz maceralarımdan biri de **GTYMOR**'da geçti. Gtymor oldukça büyük bir kıtada Çok uzun ve zorlu bir yolculuktan sonra bu kıtaya vardım. Yanımda sadece altın ve macera için biraraya toplanmış oian ufak bir grup vardı. Benimle beraber bu uzun ve zorlu yolculuğa çıktıklarında 20 kişiydiler. Kıtaya ulaştığımızda ise sadece 5 kişi kalmışlardı. Gtymor toprakları üç krallığa aittir. En büyük ve güçlüleri **CYLDANE**'dir. Burayı güçlü savaş lordu, **Kont HAGROR** yönetir. Cyldane'de uçsuz bucaksız ormanlar bulunur Bu ormanlar o kadar sık ve gizem doludur ki, içlerine girenleri aç bir ejderha gibi yutar ve bir daha d*a o* kişilerden haber alınamaz, daha doğru bir deyişle alınamazdı. Bu gün birçok kavimin yaşadığı bu ormanda, yüzlerce yıl önce büyük bir terör vardı. Kont Hagror'un dedesinin, dedesi bu olaylara son vermek ve aynı zamanda da azalan itibarını yükseltmek için ormana, gözyaşı ormanına, bir keşif grubu gönderdi. Bu grup uzun araştırmalar sonunda VORTAG adındaki kötülüklerin kaynağıyla karşılaştılar. Vortag güçlü bir büyücüydü, amacı ise tüm ormana sahip olmaktı. Bursla kısmen başarmıştı. Keşif grubu zorlu bir mücadeleden sonra Vortag'ı ve onun uşaklarını yendiler, Grup daha sonra buraya yerleşti. Ormanın ortasındaki bu toprakları yaşanabilir hale getirdiler. Şimdi ki kontun dedesinin dedesi de bu toprakları keşif grubunun komutanına verdi. Daha sonraları komutana kont ünvanını bahşetti. Kont TAGRAN yerleştikleri bölgeye THYN adını verdi. Çevredeki ağaçlar kesildi ve boraya büyük bir kale inşa edildi. Aradan geçen yıllarda çeşitli ırklar bu topraklara huzur bulmak amacıyla akın ettiler. Thyn yıllar geçtikçe Dwarf ve Elf'lerin de yerleşim merkezi oldu. Cyldane ise yıllar geçtikçe gücünü kaybetmeye başladı. Bu sebeple Cyldane'ye bağlı olan birçok derebeylik, buna Thyn'da dahil, bağımsızlıklarını ilan etmeye başladı. Bunlar benim Cyldane'de kraliyet arşivlerinden öğrenebildiklerim....

SAYFA 47

Gtymor'da Cyldane'den başka iki büyük krallık daha vardır. Bunlardan ilki vahşi ve barbar bir krallık olan Tronalm'dır. İkincisi ise tutucu ve bağnaz bir dine sahip olan Funlgaal'dir. Buraları da ziyaret ettim.....

SAYFA 61

Cyldane'ye geldiğimde kont'un yakın ilgisiyle karşılaştım. Anlattıklarımı büyük bir ilgi ile izleyen Kont, onuruma ziyafetler verdi. Yanımdaki 5 macerapereste de yeni silah ve zırhlar armağan etti. Buradaki birkaç hafta boyunca oldukça iyi ağırlandık. Ardından ben uzun yıllardır kimsenin gitmediği, daha doğrusu gidemediği, Thyn'a gitmeye karar verdim. Artık hiç kimsenin Thyn'a gidememesinin nedeni, buraların oldukça tehlikeli olmaya başlamasıydı. Kont yanıma koruyucu vermek istediysede, ben yolculuğa beraber çıktığım 5 arkadaşımın yeterli olacağını söyleyerek Kontu kibarca reddettim. Bu bilinmeyen yerde bulacağımız ganimetleri yabancılarla paylaşmak arkadaşlarımın hoşuna gitmezdi ....

SAYFA 65

Oldukça zorlu bir yolculuktan sonra Thyn'a vardık. Yolda arkadaşlarımdan 3'ü öldü. Tanrım, sanki bütün Orc ve Dvarf'lar çıldırmış gibi. Kimse ile konuşmak mümkün değil. Hiçbir yerde duymadığım lisanları konuşan bu ırklar, bizi düşman sanıp, mümkün olan her fırsatta bize saldırdılar. Büyücümüz TALISHWAEV, sonunda çok güçlü bir büyü yaptı ve kalanları sağsalim Thyn kalesine getirdi. Fakat büyü için ödediği fiyat çok pahalıydı, hayatıyla ödedi. Kaleye vardığımızda insanlar bize inanamaz gözlerle baktılar Sonradan öğrendim. Hiçkimse gece yarısı dışarıda sağ kalamazmış. İlk olarak kuruyan boğazımızı temizlemek için bir bara gittik. Barda birçok ırkdan canlılar vardı. Bir köşeden duran bir Dwarf bağıra bağıra savaşın

anlamsızlığı hakkında bir söylev çekerken, başka bir yerde bir barbar umursamaz bir tavırla birasını içiyordu. Barmenle konuşarak olayların içyüzünü öğrendik.

SAYFA 66

Herşey Thyn topraklarının altında değerli taşların bulunmasıyla başlamış. Değerli taşlara olan düşkünlükleri dünyaca bilinen Dwarf'lar da Thyn'a akın etmişler. Heryerde madenler kazmış ve bu madenlere yerleşmişler. Madenler gittikçe daha derinleşmiş. Hatta barmen Dwarf'ların dünyanın merkezine dek kazdıklarını iddia etti. Ormanın doğal sakinleri olan Elf'ler de bu durumdan pek hoşlanmamışlar. Herkes Elf'lerin Dwarf'larla pek iyi geçinemediğini bilir. İki ırk arasındaki sürtüşme, sonunda hırsız bir Dwarf'ın bir Elf büyücüsüne ait büyü kitabını çalmasıyla, patlama noktasına gelmiş. Elf'ler de Dwarf'ların kamplarına düzenledikleri ani bir baskınla, herkesi öldürmüşler. Bu uzun ve kanlı geçecek olan bir savaşın başlangıcı olmuş. İşte biz tam böyle bir zamanda, büyük bir savaşın ortasında Thyn'a gelmiştik. Bu da karşılaştığımız Dwarf ve daha birçok canlının neden bize saldırdığını açıklıyordu. Savaş sadece Elf ve Dwarf'larla sınırlı kalmamış. Bölgenin tek hakimi olmak için bütün ırklar kıyasıya bir mücadeleye girmişler. İnsanlar ise bu ırklar içinde en güçsüz ve sayıca az olanları.....

SAYFA 70

Thyn'daki üçüncü günümüz. Grubumuza katılan yeni bir üyemiz var. Kendisi acımasız ve korkunç bir güce sahip olan bir savaşçı. Kimi zaman böyleleri kendinizi ve grubu korumak için bulunmaz kişilerdir. Thyn'da ilk izlenimlerimiz, iki adet büyük Dwarf madeni ve bir Elf kalesi. Geceleri yolculuk etmek hemen hemen imkansız. Sadece gündüzleri keşif yapabiliyoruz. Thyn'da birçok yerde kalabileceğimiz tavernalar var. Fakat buralara gece olmadan ulaşmak zorundayız. Sadece güçlü bir grup dışarıda kamp kurabilir.....

SAYFA 72

Bugün Thyn kalesinin komutanı olan ve aynı zamanda da bütün bu toprakların sahibi olması gereken, **Kont ELVORF** ile görüşeceğiz.

Kontun karşısına çıktığımızda oldukça şaşırdım. Bunun en büyük nedenide, umduğumun aksine karşımda genç, güçlü ve etkileyici biriyle karşılaşmamdı. Kont bu haliyle, bir soyludan çok, bir savaşçı izlenimi veriyordu. Görünümü barbar olan Thorn'u bile etkiledi. O şimdiye dek pek az şeyden etkilenmiştir. Kontun büyük bir sıkıntısı vardı. İnsanlar ölüyor ve o birşey yapamıyordu. Elinde de ancak kaleyi koruyabilecek miktarda asker vardı. Savaşı durdurmak, topraklarında barışı sağlamak istiyordu. Fakat elindeki kuvvetler oldukça yetersizdi. Kontun tek çaresi vardı, o da Cyldane'den yardım istemek. Cyldane Kontu Hagror'un kendisine yardım edeceğine emindi. Bundan ben de emindim, fakat Kont Hagror'un olan ve bitenden pek bir haberi yoktu. Geriye tek bir seçenek kalıyordu, o da Kont Hagror'a haber vermek ve ondan yardım kuvvetleri almak. Fakat Elvorf bize bunun başarı şansı çok az olan bir ihtimal olduğunu söyledi. Şimdiye dek bu görev için birçok grubu gönderdiğini ve bu grupların da tek, tek yokedildiğini anlattı. Biz ona geldiğimiz yolu ve nasıl geldiğimizi anlattığımızda ise bize inanamadı. Fakat biz geldiğimiz yoldan geriye dönemezdik. Güçlü bir büyücümüz yoktu. Kont bize Cyldane'ye diğer bir yol olduğundan bahsetti. Bu yolda Dwarf madenlerinden geçiyordu. Fakat hangi madenden olduğunu kendisi de bilmiyordu. Buradan kurtulmak için tek çıkar yol bu madenleri araştırmaktı. Buna mecburduk. Aksi takdirde ömrümüzün sonuna dek burada kısılıp kalacaktık. Kont görevi başarırsak bizi hayal edemeyeceğimiz şekilde ödüllendireceğini vadetti....

SAYFA 78

Silahlarımızı yeniledik. Bugün grubumuza yeni bir eleman katıldı. Kendisi bir çeşit büyücü. Fakat ne yazık ki eski büyücümüz kadar usta değil. Fakat hiç yoktan iyidir. Ben hemen madenlere girme taraftarı değilim. Daha doğrusu madenlerin derinliklerine. İlk olarak biraz tecrübe kazanmanın daha faydalı olacağını düşündüm. Bu sebeple çevreyi araştırmaya başladık. İki madenin de ilk katlarını iyice inceledik. Daha sonra Elf kalesini araştırdık. Burada çok faydalı zırh ve silahlar bulduk. Bizi daha evvelden uyardıkları için, ürkütücü bir görüntüye sahip olan bu kaleye hiç girmedik. Artık Dwarf madenlerinin alt katlarını araştırmaya hazırız. Umarım başarırız.....

ÖNEMLİ NOTLAR

Ben **TAULUS,** bu notları gelecek nesillere ışık tutması için yazıyorum. Bu notlarda, karşılaştığım bütün ırklar, bildiğim ve gördüğüm tüm büyüler, karşılaştığım iyi, kötü tüm karakterler ve kullandığım tüm silahlar hakkında aydınlatıcı bilgiler bulabilirsiniz.

IRKLAR BÖLÜMÜ

SAYFA 01

Çok yer gezdim ve bu yerlerde değişik bir çok ırkla karşılaştım. Bunların kimisi çok zeki, kimisi de bir öküz kadar aptaldı....

SAYFA 03

İNSAN:

İnsan diğer tüm sınıflar içerisinde nüfusu en fazla olan ırktır. Çok kabiliyetlidir, bu sebeple aklınıza gelebilecek olan bütün sınıflara girer. İçlerinde çok kötülerinin olabileceği gibi, oldukça iyileri de vardır. İnsanoğlu öldüğü zaman iyi bir tapınakta ya da tecrübeli bir rahibin gözetiminde tekrar canlandırılabilir. İnsan diğer ırkların aksine geceleri göremez. İnsanda ne bir Dwarf'ın gücü, ne de bir Elf'in zekası vardır. Fakat insanoğlu zamanla, çalışma ve tecrübe ile bu özelliklerini yükseltebilir. Kısacası gelişmelerinin sınırı yoktur. Birçok ara ırkı vardır. Fakat genel anlam da bunların arasında pek bir fark yoktur.

SAYFA 08

DWARF:

İşte ufak boylarının tersine, oldukça sağlam bir yapıya sahip olan yegane ırk. Dwarf'lar madenci bir ırktır. Bütün ömürlerini madenlerde geçirirler. Altına ve değerli taşlara çok düşkündürler. Bunlar için hayatlarını düşünmeden tehlikeye

Dwarf'lar büyüyü hiç sevmezler. Ben şimdiye dek büyü ile ilgilenen bir Dwarf'a rastlamadım. Olabilecek en iyi demirci ve savaşçılardır. Eğer arkadaş olursanız, arkadaşlığını ölene kadar devam ettirir. Dwarf'lar Elf'lere karşı çok eskilerden beri bir düşmanlık beslerler. Bu düşmanlık karşılıklıdır Hiçbir zaman iyi geçinen bir Elf ile Dwarf'ı birarada görmedim, Dwarf'lar madenlerde yaşadıkları için geceleri görebilirler.....

Karakteristik özellikleri: 1m ile 1,5m arasında bir boya sahiptirler. Çok kaslı bir vücutları vardır. Kadın olsun, erkek olsun çok gür sakalları vardır. Kara sakallı, kara saçlı ve kara gözlüdürler.

SAYFA 10

ELF:

İnsanoğlundan daha eski bir tarihe sahip olan en eski ve en uzun ömürlü ırktır. Ormanlarda yaşarlar. Genelde barış severdirler. Fakat bazı ara ırkları oldukça zalim ve acımasızdır Ormanların ulaşılması zor yerlerinde yaşadıkları için, orman her zaman onları bir kale gibi korur. Doğa ile içice oldukları için büyüye meraklıdırlar. Bence büyü ile ilgilenmelerinin diğer bir nedenide fiziksel zayıflıklarını, büyü ile kapatmak istemeleridir. Büyüye ve zehire karşı inanılmaz bir dirençleri vardır. Bu sebeple büyüden diğer ırklara nazaran daha az etkilenirler. Bildiğim en zeki ırktır.....

Karakteristik özellikleri i 1,6m ile 2m arasında değişen bir boya sahiptirler. İnce dudakları ve sivri kulakları vardır. Sarı ya da mavi gözlüdürler. Saçları ise sarıdır. Geceleri görebildikleri gibi, saklı olan bazı eşyaları sezgileriyle bulabilirler.

SAYFA 12

HALFLING:

Hayatım boyunca karşılaştığım en barışsever ırktır. Genelde Dwarf'lar gibi mağaralarda yaşarlar. Fakat bu mağaraları bir evden daha iyi dekore ettikleri için, kendinizi bir mağaradan çok, zengin bir çiftçinin evinde sanırsınız. En büyük zevkleri bahçe işleri ve değerli taş işlemeciliğidir. Bütün ömürlerini köylerinde geçirirler. Nadiren dış dünyaya çıkanları da tüccar veya haberci olurlar. Hikaye anlatmak, bahçe ve değerli taşlarla ilgilenmekten sonraki en büyük zevkleridir. Bir kahraman ya da bir maceraperest olarak dünyaya gelmezler. Fakat eğer maceraperest bir Halfling ile karşılaşırsanız sakın onu hafife almayın. Çok iyi birer okçu olabilirler. Tehlikeyi önceden sezebilirle kabiliyetleri vardır. Daha doğru bir deyişle altıncı hisleri çok kuvvetlidir.....

Karakteristik özellikleri: *0,5m ile 1m arasında bir boyları vardır. Ufak kulaklı ve siyah saçlıdırlar. Hepsi jipo kullanır. Kaslı bir vücuda sahip değillerdir.*

SAYFA 127

KARIŞIK IRKLAR

Birçok karışık ırk vardır. Bunlar çeşitli ırkların birleşmelerinden oluşmuştur. Bu sebeple iki ırkın bazı özelliklerini taşırlar..

Half-Elves: İnsan ve Elf'lerin birleşmesinden olmuştur. Zekalarını elf'lerden, kuvvetlerini insandan almışlardır. Buna karşın büyü ve zehire her iki ırktan daha dayanıksızdırlar..

Half-Orc: Bir Orc kadar çirkin değillerdir, fakat daha güçsüzdür. Zekaları kıttır. Hiçkimse ile de geçinemezler....

SAYFA 389

SINIFLAR

Her canlı dünyaya geldikten sonra yaptıkları ile bir sınıfa girer. Biri çaldığı zaman hırsız olur, büyü ile ilgilenen de büyücü.

SAYFA 390

WARRIOR:

En çok karşılaştığım sınıftır Zeki olmayan, fakat biraz güçlü olan her ırk 'Warrior' olur. Bir savaşçı tüm silahları, zırh ve kalkanları kullanabilir. Eğer savaşlardan sağ olarak çıkmış olan bir Warrior ile karşılaşırsanız, mutlaka iyi geçinmeye bakın. Tecrübeli bir savaşçıdan daha tehlikeli bir şey yoktur. Savaşçısı olmayan bir gruba henüz rastlamadım. Büyünün çaresiz kaldığı durumlarda, sorunu kaba kuvvet ile çözebilirler...

SAYFA 396

BARBARIAN:

Barbarlar, diğer sınıflar gibi çalışarak bir sınıfa dahil olmazlar. Onlar barbar olarak doğar ve ölürler. Çok güçlü ve vahşi savaşçılardır. Ben uzun süren gezilerim sırasında pek çok barbar kabile ile karşılaştım. Bunların hepsinin inanışları ve yaşamları farklıydı, fakat ortak olan tek yönleri, büyü ve büyücülere inanmamalarıydı. Hayatları boyunca pek çok kere büyü ile karşılaşmalarına rağmen, her zaman kendi kaba güçlerinin büyüyü alt edeceklerine inanırlardı. Her türlü silah, kalkan ve zırhı kullanabilirler. Vahşi doğada en fazla sağ kalma şansına sahip olan sınıftır..

SAYFA 410
THIEF:
Geçmişte olduğu, gibi günümüzde de hırsızlar vardır. Hırsızlık en eski mesleklerden biridir ve dünya yok olana kadar da geçerliliğini koruyacaktır. Benim çağımda karşılaştığım her grupta mutlaka bir hırsız vardır. Bunun en büyük nedeni, kilitli kapıları ve kasaları sadece hırsızların açabilmesidir. Aynı zamanda hırsız lar (bir bakıma mecburiyetten dolayı), tuzakları önceden farkedebilir ve etkisiz duruma getirebilirler. Eğer bir hırsız dostunuzsa, şanslı sayılabilirsiniz. Size ve grubunuza mutlaka faydası olacaktır. İşi icabı, bir hırsız kalın zırhlar giyemez ve ağır silahlar kullanamaz. Fakat buna karşın hırsızların başka hiçbir sınıfta olmayan bir özelliği var. Savaş esnasında düşmanlarının arkasına geçip, arkadan vurmak...

SAYFA 422
BLACKSMITH:
Ben gezilerim boyunca, dükkanını bırakıp, maceralara atılan pek az demirci ile karşılaştım. Bir demircinin gruba birçok faydası vardır. En önemlisi de zarar gören ya da yıpranan silah, kalkan ve zırhları tamir etmesidir. Her zaman çekiç ve örsünü yanında taşır. Bunlar zaten yeteri kadar ağır olduğu için, kalın zırh ve kalkan kullanamaz. Silah olarak da sadece çekiç kullanabilir. Seviyeli bazı demircilerin büyü de yaptıklarına şahit oldum. Fazla güçlü ve öldürücü olmamakla beraber bu büyüler oldukça faydalıydı...

SAYFA 425
RANGER:
Ranger'lar karışık bir sınıftır. Bu bir dezavantaj değildir. Bir Ranger aynı zamanda bir savaşçıdır. Bir savaşçının eğitimini görür ve kullandığı silah ve zırhları kullanır. Fakat savaşçıda bulunmayan bazı özelliklere sahiptir. Düşmanları önceden fark ederek, güçleri ve yönleri konusunda grubu aydınlatır. İyi iz sürer. Yüksek seviyeli olanları ise Druid büyüleri yapabilir. Savaşçıya nazaran tek dezavantajı, daha güçsüz olmasıdır...

SAYFA 426
CLERİC:
Bir Cleric hayatını, insanların iyiliğine adamış olan ve bu uğurda ölümü göze alan bir çeşit rahiptir. Felsefe olarak kesici silahları kullanmazlar. Bunun yanında her türlü zırh ve kalkanı kullanırlar. İnsanları iyileştirici büyüler yaparlar. Büyüleri hiçbir zaman, karşısındaki düşman da olsa öldürücü değildir. Bir Cleric'in ezber kabiliyetinin güçlü olması gerekir. Çünkü, büyülerini büyücüler gibi kitaptan değil, akıldan yapar...

SAYFA 450
DRUİD:
Aslında Cleric'lerin öğrencileri denilebilir. Fakat Cleric'lerin aksine yaşamlarını insanların iyiliğinden ziyade, doğanın korunmasına adarlar. Kendilerini doğaya adadıkları içinde, doğayı oluşturan 4 güç tarafından da korunurlar. Bu 4 güç; Toprak, Hava, Su ve Ateştir Bir Druid yaptığı büyülerle bir gruba çok faydalı olabilir...

SAYFA 452
MAGICIAN:
Uzun süren hayatım boyunca birçok meslek ve sınıftan insan tanıdım. Fakat bunların içinde en tehlikeli olanları, büyücülerdi. Güçlü bir büyücü büyük bir orduya bedeldir. Genelde, hakkında pek fazla birşey bilinmeyen bir sınıftır Büyülerini büyü kitaplarından yaparlar. Büyüleri gücünü ateşten aldığı için, metalden yapılmış olan hiçbirşeyi kullanmazlar. Çok güçsüzdürler. Fakat büyüleri öldürücüdür. Eğer bir maceraya atılacaksanız, yanınızda mutlaka bir büyücü olması gerekir. Fakat unutmayın, büyücüler zayıf karakterler olduğu için, savaşlarda kılıçların ulaşamayacağı yerlerde tutun...

SAYFA 455
ILLUSIONIST:
Bir Illusionist, bir cins büyücüdür. Fakat yaptığı büyü, Bir büyücünün tersine gerçek değil, hayaldir. Fakat karşısındaki düşmanın beynini etkilediği için, yaptığı büyü hasmı için gerçektir. Yüksek seviyedeki Illusionist'lerin çok tehlikeli olduklarını gördüm. Yüksek seviyelere gelen bir Illusionist gerçek büyüler de yapabilir. Sadece kumaştan giyecekler giyebilirler. Kesici silahlar kullanamazlar...

SAYFA 457
PALADIN:
Hayatlarını, onur ve şeref üstüne kurmuş, soylu savaşçılardır. Savaşlarda her zaman en tehlikeli yerlerde çarpışırlar. Ölüm onlar için korkulacak bir son değildir, bilakis şereftir. Karakter olarak iyi olan hiçbir canlıya sebepsiz saldırmazlar. Yüksek seviyede olanları büyü yapabilir. Yaptıkları büyüler de grubu iyileştirici Cleric büyüleridir...

SAYFA 458
HEALER:
Sadece kadınların olabildiği bir sınıftır Fakat kesinlikle cadılık değildir. Aksine bir çeşit rahibelikdir. Bir Healer Cleric gibi iyileştirici büyüler yapar. Fakat zırh ve kesici silahlar kullanamaz. Savaş büyüleri de öldürücü olmaktan çok, düşmanı tesirsiz hale getiren cinstendir...

SAYFA 459
MONK:
Bir Monk, dini bir tapınağın, asker rahibidir. Uzun yıllar süren eğitimlere tabi tutulurlar. Savaşçı olmalarına rağmen, kesinlikle zırh ve bazı silahları kullanmazlar. Kendilerine has teknik ve felsefeleri vardır. Hırsız-

lara özgü bazı özellikleri de olduğu söylenir...

DİLLER KİTABI

Ben TAULUS, hayatım boyunca birçok yer gezdim ve çok değişik lisanlarla karşılaştım. Bunlardan bazılarını öğrenme şansına sahip oldum. Benden sonraki nesiller belki de bu lisanları unutacaklar. Bu sebeple bu kitabı yazıyorum. Belki bu kitap sayesinde bu f sanlar unutulmaktan kurtulacaklar.

COMMON LANGUAGE:

Tüm insanların kullandığı bir dildir. Genelde herkes bu lisanı konuşabilir ve anlayabilir. Fakat başka ırklar anlamayabilir.

ANIMAL LANGUAGE:

Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi gerçek bir lisan değildir. Hayvanların çıkardıkları bazı sesleri taklit etmekten başka birşey değildir. Fakat sadece bu sesleri taklit etmek de kimi zaman hayvanlarla anlaşmak için yeterlidir.

ORC TONGUE:

Common language'nin değiştirilmesi sonucu ortaya çıkmış olan bir lisandır. Sadece Orc ırkı kullanır. Orc'lar genelde aptal varlıklar olduğu için bu lisanda öğrenilmesi kolay bir lisandır. Bence bu lisanı öğrenmek gereklidir. Bunun en büyük sebebi de Orc'ların çok fazla sayıda olmalarıdır. Hemen hemen her zaman bir Orc ile karşılaşabilirsiniz.

LIZARD LANGUAGE:

En nefret ettiğim ırk olan kertenkele adamların lisanıdır. Oldukça esrarengiz bir ırk olan kertenkele adamlar, diğer ırklarla nadir olarak irtibat kurduklarından lisanları da pek bilinmez.

DVVARVEN LANGUAGE:

Bütün Dwarfların kullandığı ortak dilleridir. Öğrenilmesi ve konuşması oldukça zordur. Fakat bütün Dwarf'lar yaşadıkları yerlerde yabancıları görmekten hoşlanmadıkları için, lisanlarını bilmek sizin için bir avantaj olabilir.

ELVEN LANGUAGE:

Birçok dialeğe ayrılmış olan, insanların konuştuğu lisandan daha komplex bir yapıya sahip, geniş kapsamlı bir lisandır.

DARK LANGUAGE:

Dvvarven Language'in bir dialeğidir. Yerin oldukça altında yaşayan canlılar kullanır. Bu canlılar genelde pek dost canlısı olmadığı için, bu lisanı öğrenmek sizin için faydalı olabilir.

MAGIC LANGUAGE:

Gerçek adı Terandir Ellagrinum Estaffyn' olan, sadece büyücülerin kullandığı bir cins lisandır. Tam anlamı bilinmeyenlerin lisanıdır. Bütün büyücüler bu lisanı bilmek zorundadır.

BÜYÜ KİTABI

Ben **TAULUS** şahsen bir büyücü değilim. Fakat bir çok yer gezdim ve buralarda bir çok büyü ile karşılaştım. Bu büyüleri yapamamama rağmen, neler olduklarını biliyorum. Gelecek nesiller umarım atalarının yaptığı büyüleri unutmaz.

Genel anlamda 6 çeşit büyü vardır.

MAGICIAN'ın yaptığı büyüler.

Adı	Günlük kullanım adedi	Etki miktarı
BURNING HANDS	**08**	**Tek bir düşman**

Büyücünün elinde oluşturduğu ateşi düşmanın üzerine atmasıyla oluşan bir büyüdür. Acemi büyücüler tarafından yapılır. Büyük bir etki gücü yoktur.

BRINGER OF LIGHT	**04**	----------

Büyücünün karanlık yerlerde yaptığı aydınlatma büyüsü. Süresi pek belli değildir. Fakat genelde bir meşalenin süresi ve etkinliği kadardır.

MAGIC ARROVVS	**07**	**Tek bir düşman**

Hedefini şaşırmayan, yoktan var edilen bir oktur. Fazla etkili ve güçlü değildir. Düşmana da fazla zarar vermez. Büyücünün seviyesi arttıkça zarar da artar.

SHIELDI	**05**	**Gruptan biri**

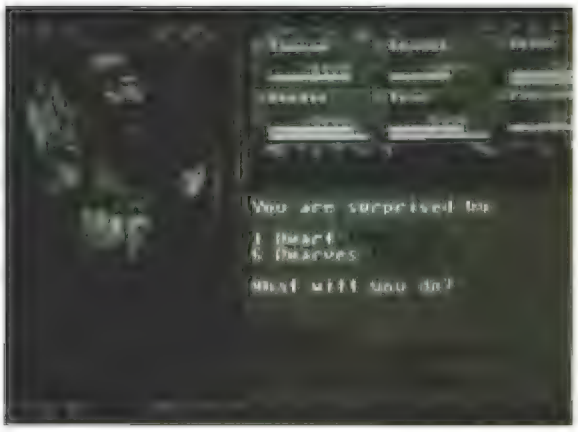
Kendi grubunuzdan biri çevresinde görünmeyen bir kalkan oluşturur. Bu kalkan büyü dışında bilinen tüm silahlardan kişiyi korur.

WORLD OF SLEEP	**06**	**Düşman grubu**

Düşmanı derin bir uykuya daldırır. Bu sayede düşman size saldıramaz ve sizin saldırılarınızdan da korunamaz. Oldukça faydalıdır.

SHOCKING GRASP	**06**	**Tek bir düşman**

Büyücü, bu büyüyü yapabilmek için düşmanın yakınlarında olmalıdır. Büyü yapıldığında, düşmanın çevresini zehirli bir bulut sarar. Bu bulut düşmanın saldırma ve savunmasını doğrudan etkiler.



ILLUSIONIST in yaptığı büyüler:

Adı	Günlük kullanım adedi	Etki miktarı
ACID RAY	**08**	**Tek bir düşman**

Illusionist'in parmak uçlarından çıkarttığı asittir. Düşmana büyük ölçüde zarar verebilir.

COLOUR RAYS	**07**	**Tek bir düşman**

Illusionist büyüyü yapabilmek için rakibine yakın olmalıdır. Ortaya çıkan renk cümbüşünde, düşman kör olur, bu sebeple saldıramaz.

HASTE	**06**	**Gruptan biri**

Gerçekten güçlü ve bir o kadar da yapan için tehlikeli olan bir büyüdür. Büyü gruptan birini görünmez derecede hızlı yapar. Bu sayede büyü yapılan kişi normalden daha fazla saldırma şansına sahip olabilir. Fakat büyüyü yapan da bir yıl yaşlanır.

MAGIC LANTERN	**08**	---

Karanlıkta aydınlatmak için yapılan bir büyüdür. Kesinlikle söndürülemez.

MUD	**05**	**Düşman grubu**

Düşmanları bir anda yere seren ve onlara kalkma imkanı tanımayan bir büyüdür. Bu sayede düşmanlar saldıramaz ve savunma yapamazlar.

DRUİD'in yaptığı büyüler:

Adı	Günlük kullanım adedi	Etki miktarı
GLOV7	**10**	**Tek bir düşman**

Düşmanı paralize ederek, grup için daha kolay bir hedef teşkil etmesini sağlar.

ENCHANT WEAPON	**08**	**Gruptan biri**

Grup içindeki hasar gören ve bozulan silahlar bu büyü ile tamir edilebilir.

ANIMAL FRIENDSHIP	**08**	**Düşman grubu**

Vahşi olan tüm hayvanlarla bu büyü sayesinde dost olabilirsiniz. Bu sayede size saldırmazlar.

FIRETRAP	**06**	**Tek bir düşman**

Direkt bir hedef alan ve Druid tarafından istenildiği zaman aktif duruma getirilen bir cins tuzaktır. Fazla olmasa da düşmana zarar Verir.

HEALINGI	**06**	**Gruptan biri**

Cleric'lerin kullandığı bir büyüdür. Fakat Druidlere adapte edilmiştir. Gruptan birini fazla olmasa da iyileştirir.

CLERİC'in yaptığı büyüler:

Adı	Günlük kullanım adedi	Etki miktarı
LIGHT	**08**	---

Karanlığı aydınlatmaya yarayan, aydınlık büyüsüdür.

FEAREVIL	**08**	---

Grubu kötü karaktere sahip olan canlıların saldırısından korumaya yarayan bir büyüdür.

BLESS	**07**	**Tüm grup**

Grubun savaş moralini yükseltir. Bu sayede gruptaki elemanların saldırıları hedefini daha iyi bulur.

FEAR	**08**	**Düşman grubu**

En çok karanlıkta yaşayan canlılar üzerinde etkili olan, hedef alınan grubun bir anda korku içinde kaçmasını sağlayan bir büyüdür.

METAL HAMMER	**06**	**Tek bir düşman**

Düşmanın beynini etkileyen ve bu etki sayesinde, düşmana kafasına bir çekiç yemiş hissi veren bir büyüdür.

HEALER'ın yaptığı büyüler:

Adı	Günlük kullanım adedi	Etki miktarı
CURE LIGHT WOUNDS	**10**	**Gruptan biri**

Healing I büyüsü ile aynıdır.

SINGING	**06**	**Tüm grubu**

Blessing büyüsü ile aynıdır.

STUN	**07**	**Düşman grubu**

Düşmanların doğrudan sinir sistemlerini etkileyen bir büyüdür. Bu sayede düşmanlar haraket edemezler, kendilerini savunamaz ve saldıramazlar.

CURE SERIUS VVOUNDS	**06**	**Gruptan biri**

Healing I'den daha güçlü bir iyileştirme büyüsüdür.

LIGHT	**10**	---

Işık büyüsüdür.

BLACKSMITH'in yaptığı büyüler:

Adı	Günlük kullanım adedi	Etki miktarı
DISRAPT	**04**	**Düşman grubu**

Düşmanın büyü yapmasını engeller. Karşı tarafın konsantresini bozar.

DISMAY	**04**	**Düşman grubu**

Düşman ses ve gürültüden paniğe kapılırve kaçar.

ENCHANT ARMOUR	**03**	**Gruptan biri**

Zırhın kalitesini arttırır.

Bu aylık **FEARGHAIL** bu kadar, gelecek ay kaldığımız yerden devam edecek ve size daha sonraki FRP'lerde faydalı olacak olan büyü sınıf ve karakter tanıtımlarına devam edeceğiz. Takıldığınız FRP'lerde mutlaka bize vazın. Size vardım edeceğiz.

B.A.T

U. TARKAN BARLAS

Bu ay ilginç, bir o kadar da kaliteli bir oyunla tekrar karşınızdayız. Oyunumuz B.A.T. Belki bu ad size birşey İfade etmeyebilir. Fakat yabancı bilgisayar dergilerini takip edenler, **B.A.T** hakkında bir fikre sahiptirler. Fakat ben üzerime düşeni yapıp, oyunun açıklamasına geçmeden önce kısa bir önsöz yazayım.

B.A.T, CD, yani *Compact Disk'de* yapılan ilk oyun. Yaklaşık olarak 6 aydır güncel bir konu olan CD'ler, belki önümüzdeki aylarda piyasaya çıkacak. Bir anlamda bilgisayar dünyasında devrim yaratabilecek özelliklere sahip olan CD'ler sayesinde Amiga, kapasitesinin çok üzerinde bir performans gösterebilecek. Bir CD'nin 680MB kapasitesi vardır. Bizim kullandığımız disketlerin kapasiteleri ise bunun yüzde birinden azdır. Amiga'da hit olan ve bizim tabirimizle mükemmel grafiklere sahip olan oyunlar, CD ile karşılaştırıldığında oldukça ilkel kalmakta. Bunun en büyük nedeni de disketlerin hafıza sorunlarıdır. Grafikerler ve programcılar, her zaman kısıtlı hafıza ile iş görmek zorunda oldukları için, istediklerini tam olarak yapamamakta ve kapasitelerinin çok azını kullanabilmektedirler. Fakat CD'lerde böyle bir sorun olmadığı için CD'nin hafızasını diledikleri gibi kullanabiliyorlar. Bu daha tam oturmamış bir proje olmasına rağmen, bazı büyük firmalar CD'ye software desteği vermiş ve sonuç olarak ortaya birbirinden güzel birkaç oyun çıkmıştır. B.A.T ise bu oyunlardan ilkidir. MeanStreetin ardından Amigaya uyarlanan BLA.T, gerek grafik, gerekse de müzikleri açısından CD oyunlarının özelliklerini taşımaktadır.

B.A.T konusu gelecekte geçen, nefes kesecek kadar sürükleyici ve heyecanlı bir dedektiflik oyunudur. Günümüzden yüzyıllar sonra, insanlık hapsolduğu -yarıkürenin dışına çıkmayı başarmıştır. İlk olarak güneş sisteminde koloniler kurulmuş, ardından da başka sistemlere gidilmiştir. Fakat bu gelişme günümüz dünyasında da olduğu gibi sağlıklı olmamış, ortaya hastalıklı ve güççsüz bir Federasyon çıkmıştır Dünya federasyonu ve bu federasyonun baş gezegeni olan dünyanın yaşayabilmesi için başka gezegenlere ihtiyaç duyulmuştur. İhtiyaç duyulan gezegenlerden biri de **SELINAdır** Selina insan olmayan zeki canlıların yaşadığı modern bir gezegendir. Diğer gezegenlerin aksine federasyona bağlı değildir. Bu sebeple Selina her zaman federasyondan nefret etmiş, fakat doğrudan karşı çıkmaya da cesaret edememiştir. Selina gezegeni insanların gezegene yerleşmesiyle dejenere olmuş, son bir kaç yıl içinde de kanunsuzların rahatça yaşayabildikleri bir üs haline gelmiştir. Fakat bütün bu olanlara karşın, Selina dünya için olan önemini korumuş ve federasyona hammadde sağlamaya devam etmiştir.

Bu kaos bu şekliyle devam ederken, hiç hesapta olmayan birşey oldu. **Vrangor** adındaki tehlikeli bir suçlu hapis bulunduğu St.Yver hapishanesinden, yanında bir kişi ile kaçmayı başardı. Aslında hapisten kaçan diğer kişi o kadar önemli değildi. Fakat ötekisi Vrangor olduğu zaman, bu oldukça önemlidir. Vrangor adi bir suçlu değildir. Bir bilim adamıdır. Fakat korkunç zekasını insanların iyiliğine değil de kötülüğüne kullanmayı kendine görev bilmiş biridir. Beraberinde kaçan ise **Merigo'dur.** Merigo de Vrangor'un en yakın adamı ve yardımcısıdır Bu iki tehlikeli suçlunun Selina gezegenine kaçtıkları tahin edilmektedir. Fakat daha sonra bunun tahminlerin ötesinde olduğu anlaşılmıştır Federasyona, Selina gezegeninden gelen Ültimatom yeterince açıktır. Selina insanların gezegeni boşaltmaları için 10 günlük bir süre vermiştir. Bu sürenin sonunda gezegendeki tüm insanlar öldürülecek ve federasyona verilen hammadde transferi de durdurulacaktır. Ultimatom'a imzasını atan gezegen yöneticisi de Vrangor'un kendisinden başkası değildir. Bu federasyon için tam bir felakettir. Hammadde olmazsa, federasyon ve dünya da olmaz. Ültimatom bu şekliyle hiçbir şekilde kabul edilemez. Fakat doğrudan yapılabilecek olan bir müdahale de yoktur. Tek çare başarı şansı az olan bir

operasyondur. Bu iş için en iyi ajan seçilir ve Selina'ya gönderilir. Selina'ya ayak basan ajan gezegende tamamen yanlızdır. Güvenebileceği ya da yardım göreceği hiç bir dostu yoktur. Her şey ajanın beceri ve şansına kalır. Vrangor pisliğini ortadan kaldırmak ve bu krizi sona erdirebilmek için sadece 10 gününüz var.

Oyuna geçmeden önce, kendinize oyun boyunca yöneteceğiniz bir karakter yaratmanız lazım. **'Creation'** seçeneğinden bu karakteri yaratabilirsiniz. Bu bölümde yapacağınız iki şey var. İlki daha sonra oyunda kullanacağınız silahı seçmek, ikincisi de çeşitli özelliklere puanlar vererek, genel anlamda ortaya yeni birini çıkarmak.

İlki oldukça kolay, istediğiniz an silahın özelliklerine bakıp, seçiminizi yapabilirsiniz. Ben pahalı olanı seçmiştim. İkincisi ise biraz daha zor. Çünkü, adamın özelliklerine verdiğiniz puanlarla, grafik çizelgesinin doğru bir orantısı var.

Chatter: Kişilerle karşılıklı diologlarda etkilidir.

Pick locks: Kapalı olan kapıları açabilme.

Detection: Sakladığınız eşyaların veya saklı olan eşyaların bulunması.

Electronics: Bilgisayar gibi elektronik aletleri kullanabilme.

Climbing: Yüksek yerlere tırmanabilme.

Evaluate: Eşya alırken işinize yarar.

Mechanics: Mekanik aletleri kullanabilme.

Steal: Başka birinden para ya da eşya çalma.

Track: Kişilerin izini sürme.

Locate: Dükkan ya da bazı kimselerin yerlerini tespit etme.

Vigilance: Uykusuzluğa ve yorgunluğa dayanma.

Firing: Ateş ederken, isabet ettirme oranı.

Precision: Dikkatli olup, tuzakları önceden hissetme.

Psychology: Pisikolojik durum.

Sizin puan vereceğiniz ***Force, Intelligence, Charisma, Perception, Energy ve Reflexes*** yukarıdaki özellikleri belli ölçülerde etkiler.

Gezegene Uluslararası limanda başlıyorsunuz. İlk başta pointer'ın durmadan şekil değiştirmesine biraz şaşırabilirsiniz. Fakat ben daha sonra bunların hepsinin açıklamasını yapacağım. Limanda ilk yapacağınız şey tuvalete gitmektir. Zaten gidebileceğiniz başka bir yer yok. Tuvalette federasyonun bir ajanıyla buluşacaksınız. Bu ajan size gerekli olan açıklamayı ve işinize yarayacak olan çeşitli eşyaları verecektir. Bu eşyalar içinde bir hologram ve bir de silah bulunmakta. Silahın mermileri yoktur bu sebeple mermi alana kadar bu silahı kullanamazsınız. Hologram ise Merigo'nun üç boyutlu resmidir. Meringo sizin Vrango'ya ulaşmanız için tek şansınız. İlk olara* Merimgo'yu bulmalısınız. Fakat unutmayın asıl amacınız Vrango'yu safdışı bırakmak. Vrango ise üzerinde bulunduğunuz gezegenin genel valisi. Kısaca Sokakta karşılaştığınız herkese bu adam hakkında soru sorarsanız, ömrünüz de normal olarak pek uzun olmaz. Daha sonra eşyaları incelediğinizde biraz nakit para, bir kredi kartı ve bir de telefon numarası bulacaksınız. Telefon numarası **Xifo** adındaki özel bir klübe ait. Üye olan herkes buraya günün 24 saati girebilir. Fakat sizin üye kartınız şu an için yok. İlk gününüzü çevreyi araştırarak geçirin. Şehir oldukça büyük ve çeşitli dükkanlar var. Paranız başta kısıtlı olduğu için sadece gerekli olan eşyaları alın. Mesala silahınıza biraz cephane ve kullanabileceğiniz bir kaç enerji kalkanı. Karşılaştığınız insanlarla şehir hakkında konuşun. Barlarda ise Meringo hakkında konuşabilirsiniz. Her karşılaştığınız insanla diyalog kurun ve birşey satıp satmadığını öğrenin. Çok işinize yarayacak olan bazı giriş kartlarını bu sayede elde edebilirsiniz. Çevreyi biraz tanıdıktan sonra göreve başlıyabilirsiniz. Her casusun olduğu gibi, sizin de şehirde size yardımcı olacak olan bazı kontaklara ihtiyacınız vardır. Şehir sakinleri ile yaptığınız konuşmalarda da iki isim dikkatinizi çekmiştir, **Lydia** ve **Crisa Kortakis.** Lydia şehirde olan bitenden haberi olan ve çevresi çok geniş bir kızdır. Crisa Kortakis ise şehrin tam anlamıyla en büyük ve korkulan örgütünün başındaki acımasız bir liderdir. Lydia gece olduğu zaman, girişi 200 Krell olan bir diskodadır. Fakat bulunduğu saat her zaman aynı olmadığı için ilk girdiğinizde onu bulamayabilirsiniz. Fakat üzülmeyin Lydia diskoya mutlaka gelecektir. Sizin yapmanız gereken şey biraz zaman öldürmektir. İsterseniz biraz dans pratiği yapabilirsiniz. Dans ederken tek yapmanız gereken şey mouse'un sağ ve sol tuşlarına ritmik olarak basmaktır. Sağ taraftaki ölçü aletinden, dansı iyi mi, kötü mü yaptığınızı görebilirsiniz. Lydia geldiğinde de dans etmek ve kendinizi kanıtlamak zorundasınız. Eğer iyi dans ederseniz kız, sizden etkilenecek ve beraber gezmenizi teklif edecektir. Tabi siz de bu teklifi kabul edeceksiniz. O andan itibaren Lydia bir gölge gibi sizi izleyecektir. Belki siz bunun farkında olmayabilirsiniz, fakat ara sıra acıkıp, susadığında onun varlığını göreceksiniz. Lydia sizin Crisa Kortakis'e ulaşmanızı sağlayacaktır. Normalde yanlızken bu adamın yanına gitmeniz mümkün değildir. Fakat yanınızda Lydia olduğu zaman kapıdaki görevli geçmenize kolayca izin verecektir. Crisa Kortakis ile oldukça faydalı konularda konuşabilirsiniz, fakat en önemlisi size para konusunda yardımcı olacaktır. Kredi kartınızla ufak bir oynama yaparak size oldukça yük-

lü bir banka hesabı açtıracaktır. Bundan sonra Crisa Kortakis'in size pek bir faydası olmayacaktır. Birinci aşamayı hallettikten sonra sıra ikinci aşamaya gelecektir. Bu aşamada Meringo'yu bulacaksınız. Fakat Meringoya ulaşmak için Xifo üye kartına ihtiyacınız var. Üye kartını yukarıda yazdığım yolla biraz araştırarak bulacaksınız. Üye kartını araştırırken, bazı geçiş kartları bulabilirsiniz. Bunları da hiç düşünmeden alın. Fakat bütün bu kartları nakitle almak zorunda olduğunuz için, kredi kartını biraz paraya çevirin. Ayrıca her zaman yanınızda biraz yiyecek ve içecek bulunmasında da fayda var. Ne de olsa her insan gibi siz de acıkacaksınız. Xifo üye kartını bulduktan sonra, bu klübe girebilirsiniz. Klübün iç taraflarında Meringo'yu en son gören kişi ile konuşabilirsiniz. Adam Meringo'nun geçen gece burada olduğunu söyleyecektir. Fakat sizin kesin bir saate ihtiyacınız olduğundan bu bilginin size pek bir faydası olmaz. Sadece Meringo'nun buraya geldiğini ve daha sonra da gelebileceğini öğreniyorsunuz. Artık sokaklarda ya da barlarda Meringo hakkında kişilere soru sorabilirsiniz. Benim tavsiyem karşılaştığınız bütün Kradokid'lerle konuşun. Aralarından bir tanesi sizinle müzede buluşmak isteyecektir. Bu ipucunu elde ettikten sonra buluşma saatine kadar vakit geçirin. Müzede buluştuğunuzda da, genelde akşam 9'da, size Meringo'nun Xifo'ya geliş saatlerini söylecektir. Artık tek yapmanız gereken Kradokid'in söylediği saatte Xifo'da bulunmaktır. Fakat Xifo'ya gitmeden önce yanınızda en az 3 adet kalkan ve 3 adet şarjör olması, sağlığınız açısından gereklidir. Çünkü, Meringo size konuşma fırsatı vermeden, hemen saldıracaktır. Oldukça zorlu bir mücadeleden sonra onu haklıyabilirsiniz. Fakat sonuçta Vrango'ya ulaşmak için tek fırsatınız olan adamı öldüreceksiniz. Sakın üzülmeyin, biraz araştırdığınızda adamın üzerinden bir anahtar bulacaksınız. Bu da hiç yoktan iyidir. Anahtara gelince, sizi saatlerce uğraştıracak olan ve belki de oyunun en zor yeri olan yeraltı deh-

lizlerinin giriş anahtarıdır. Bu dehlizin haritasını çıkarmak imkansıza yakın, oldukça da karışık. İşiniz tamamen şansa kalmış. Fakat bu dehlizi aşmayı başarırsanız oyun, gerçek anlamda başlıyor. Benden bu aylık buraya kadar. Gelecek aylarda çeşitli biçimlerde B.A.T gene sayfalarımızın konuğu olacaktır. Bu bir anlamdaki kısa çözümden sonra oyunun teknik kısımlarına göz atalım.

Oyunda işinize çok yarayacak, kolunuzda taşıdığınız bir bilgisayar var. Ana olarak 4 adet programı bulunur.

B.O.B

Program 1: Sizin hakkınızda istatistik bilgiler bulunur. Pek fazla önemli bir program değildir.

Program 2: Sağlık durumunuzu öğrenebileceğiniz yer. Oldukça önemlidir çünkü, hiç ummadığınız bir zamanda bayılabilir ya da ölebilirsiniz. Bunun nedeni de yaralı, aç, yorgun ya da susuz olmanız olabilir.

Life Potential: 0' olduğunda ölürsünüz. Yüzde olarak ne kadar yüksek olursa ömrünüz de o kadar uzun olur.

Hydration: Susuzluk durumunuzu gösterir, '0' olduğunda ölürsünüz.

Calories: Açlık durumunuz.

Fatiçue: Yorgunluk ve uykusuzluk durumunuz.

Diagrosis: Herhangi bir yerinizden yaralandığınızı gösterir. Fakat tedavi olmadığınızda ya da ilaç almadığınızda Life Potential'iniz durmadan düşer ve bunun yükselmesi de oldukça zordur.

Program 3: Karşınızdaki canlı ya da cansız robotlarla dialoğu bu program sayesinde yapabilirsiniz. Aslında bu program konuşmaları çevirmeye yarar.

Language: İki çeşit lisan vardır, Alien ve Robot. Bunlardan birini seçtiğinizde sadece o sınıfa mensup varlıklarla konuşabilirsiniz. Diğer sınıfa mensup olanlar sizin kelimelerinizi anlamazlar, siz de onlarınkini.

Cardiograph: Çeşitli şekillerde konuşabilirsiniz. Kimi zaman sert, kimi zaman da yavaş ve yumuşak.

a) ***Hibernate:*** Oldukça yavaş bir konuşma şeklidir. Kimi zaman bir işe yaramaz, nede olsa herkes sizin gibi kibar olmayabilir.

b) Normal: Ne çok sert ne de çok yumuşak bir konuşma şeklidir.

c) Accelerate: Oldukça sert ve hızlı bir konuşma şeklidir. Birinden zorla bir cevap almak istiyorsanız bu şekilde istediğinize ulaşabilirsiniz.

Program 4: Oyunun ve programların içindeki en önemli bölüm. Bu program daha ziyade mahzenlerde işinize yarar. Bu bölümde basit anlamda kişisel bilgisayarınızı programlayacak, bu programları kaydedecek ve dilediğinizde yükleyeceksiniz.

1-Stop: Yüklediğiniz ve çalıştırdığınız bir programı durdurma.

2-Run: Yaptığınız programı çalıştırma.

3-New: Eski programı silme ve yerine bir yenisini yapma. Fakat daha önceden kaydettiğiniz programlar silinmez, sadece ekran temizlenir.

4-Delete: Programdaki bir satırı silme.

5-Insert: Programın içine yeni bir satır ekleme.

6-Message: Bir mesaj yazma ve bu mesajı gönderme. Bir çok boş mesaj yeri vardır. Bu mesajları yaptığınız programa göre dilediğinizde karşınızdakine gönderebilirsiniz. Fakat burada sorun, doğru kişiye doğru bir mesaj göndermektir. Bu sebeple oldukça zordur.

7-Disk: Boş bir diskete buradan format atabilirsiniz. Böylelikle oyunda kullanacağınız üçüncü disketi oluşturursunuz. Bu boş diskete hem oyunu, hemde yaptığınız programları kaydedebilirsiniz. Daha sonra kaydettiğiniz programları da, gene buradan yükleyebilirsiniz.

8-Quit: 4.programdan, daha doğrusu bu ekrandan çıkma.

Birçok değişik program yapabilirsiniz.

Örnek 1:	**Örnek** 2:
İf hungry	*if robot*
alarm	*tarnslate robot*
end if	*end if*
end	*end*
run	*run*

Bu programlar, mahzenlerde sizin dışdünya ile olan yegane iletişim yolunuzdur. Ayrıca sizin biolojik yapınızla ilgili olan bazı sorunları da bu sayede öğrenebilirsiniz.

B.O.B kullanmak için ekranın herhangi bir yerinde, konuşma şekillerinin dışında sol tuşa basmanız yeterlidir.

Mouse'un sağ tuşuna bastığınızda ise karşınıza iki menü çıkar.

Menü 1

Inventiry: Üzerinizde taşıdığınız eşyaları buradan görebilirsiniz. Ayrıca examine ile bu eşyanın ne olduğunu, value ile de eşyanın parasal değerini görebilirsiniz.

Look: Birini öldürdükten sonra ya da bir eşyayı sakladığınızda 'look' seçeneğiyle kişinin üzerinde taşıdığı eşyayı ya da sakladıklarınızı alabilirsiniz.

Search: Look'tan pek farkı yoktur. Sadece arama işlemi daha kapsamlı yapılır.

Drop: Kimi zaman bazı eşyalar işinize yaramayacaktır ya da çok fazla eşya taşıdığınızdan haraketleriniz ağırlaşacaktır. Böyle olduğu zaman fazla olan eşyaları bu seçenek ile saklayabilir, daha sonra geldiğinizde tekrar kullanabilirsiniz. Oyunda dükkanlardan satın alabileceğiniz yiyecek, içecek, ilaç ve cephane sayısı sadece 3'tür. Yani aynı cinsten sadece üçer adet satın alabilirsiniz. Daha sonra bu maddeleri satın alamazsınız. Fakat buna karşı karaborsadan astronomik fiatlarla her zaman aynı maddeleri bulabilirsiniz. Mesala 10 krell olan bir içecek 450 krell'dir. Siz paranızın yettiği kadar bu maddelerden alın ve bir yere depolayın. Bu sayede üzerinizde fazla eşya taşımazsınız, istediğiniz zaman da saklı deponuza gelip ihtiyacınız olanı alırsınız.

Health: Çeşitli yaşamsal fonksiyonları buradan yapabilirsiniz. Yeme, içme ve uyuma gibi. Her zaman fazla yiyip içmemeye özen gösterin. Sadece ihtiyacınız olduğu kadarıyla yiyip, için. Uyumayı ise istediğiniz yerde yapabilirsiniz. Fakat uyumadan önce B.O.B'tan yorgunluk durumunuzu öğrenin, nede olsaçok kısıtlı zamanınız var.

Flnish: Oyuna geçme.

Help: İkinci menüye geçme.

Menü 2

Pause: Oyunu ve dolay ısı ile zamanı durdurma.

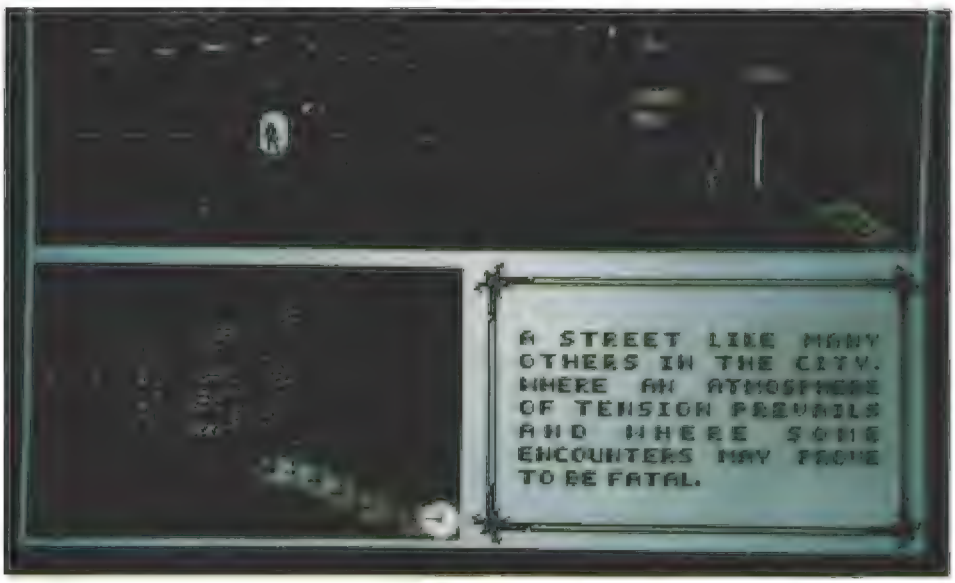
Save Game: Oyunu kaydetme.

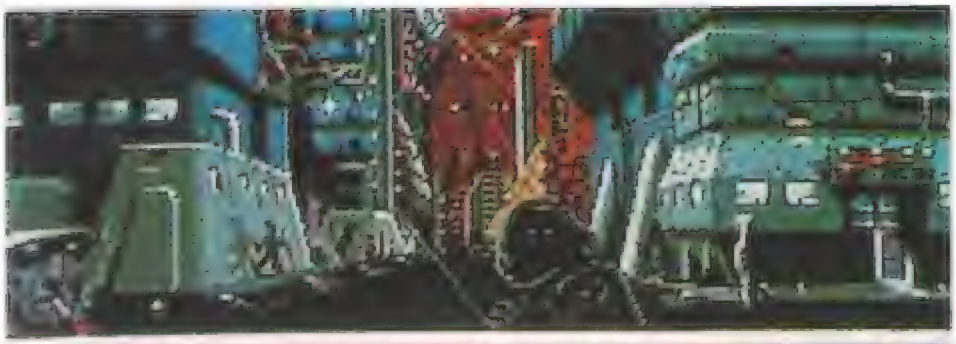
Load Game: Kaydettiğiniz oyunu yükler.

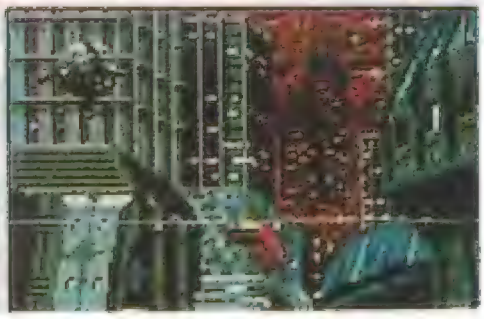
Abort: Oyunu bitirme ve yeni baştan başlama.

Music on/ff: Oyunun müzikleri gerçekten güzel, fakat bu müzikleri dinlemek istediğinizde sık sık disket değiştirmek zorundasınız. Bu sebeple iş biraz sıkıcı oluyor. Fakat müziği kapayarak bu sorunu halledebilirsiniz.

Spritles on/ff: Oyun esnasında oldukça hoş birçok Sprite bulunmakta. Bunlar atmosfer açısından oldukça iyi, fakat müzikte olduğu gibi, sizin her ekranda disket değiştirmenize sebep oluyor. Akıcı ve hızlı bir oyun istiyorsanız Sprite'ları da kapamak zorundasınız.







FInish: Oyuna dönme.

Oyunda her yerde, gerçek hayatta olduğu gibi konuşabileceğiniz birçok kişi bulunmakta. Bunlar ikiye ayrılır. Kimisi sizinle konuşmak istiyor, kimisi ile de isteğinize göre konuşuyorsunuz.

Konuşma balonu çıktığında karşınızdaki sizinle konuşmak ister. Karşınızdakine ana anlamda 3 çeşit soru yöneltebilirsiniz ya da selamlaşıp. saati sorabilirsiniz. Sorduğunuz sorular ise Vrango, Meringo ve şehir hakkında olabilir. Herkes farklı cevaplar verebilir ya da para karşılığı konuşmak ister. Aslında pek aydınlatıcı bilgi almasanızda, işinizi şansa bırakmamak için istedikleri parayı vermelisiniz.

İkinci tip konuşma ise, sizin başkalarıyla konuşmak istemenizle olur. Bu şekil konuşmada karşınıza bir menü çıkar.

Show hologram: Meringo'nun 3 boyutlu resimini göstermedir.

DIscuss: Karşınızdaki ile dialoğa girmedir. Yapabileceğiniz 4 çeşit dialog vardır.

ı-Heıio: selam verme.

2-Question: Vrangor, Meringo ve şehir hakkında sorular sorma.

3-Apologlse: Karşınızdakinden özür dileme.

4-Buy: Karşınızdakinden birşey satın alma.

Seli: Karşınızdakine taşıdığınız eşyalardan birini satma.

Offer: Karşınızdakine resmen rüşvet verme. Film ya da kitaplarda, karşınızdakinden bilgi almak için oldukça iyi bir metod olan rüşvet, bu oyunda da oldukça işe yarıyor. En azından önemli olmasada genel anlamda çeşitli bilgiler alabiliyorsunuz.

Steal: Karşınızdakinden para va da eşya çalma. Fakat kimi zaman farkediliyor ve aldığınız şeyi geri vermeniz isteniyor. Eğer geri vermezseniz kavga etmek zorundasınız. Gerçi kalkan ve silahınız varsa-pek bir sorun yok. Kavga ettiğiniz kişi genelde hemen kaçar.

Attack: Karşınızdakine sorgusuz, sualsiz saldırma. Sakın polislere saldırmayın. Eğer yerel bir polis öldürürseniz, şehrin bütün polisleri sizin peşinize düşüyor ve bu da gizli bir ajan için pek iyi birşey değil.

Oyunda kredi kartınızın işe yaradığı bazı makineler var, bunlar; Yiyecek, telefon, kredi kartını paraya çevirme ve uyku makineleridir. Sistem hepsinde aynıdır. Kartı deliğe koyun ve gerekli tuşlara basın. Son olarak da sol üst köşedeki tuşa basın.

Şimdi de şehirdeki bazı dükkanlara bir bakalım.

Silah dükkanı: Silah ve cephane alabilirsiniz. Genelde en güçlü silah Moz'dur. Fakat daha evvel de yazdığım gibi alabileceğiniz cephane sınırlıdır

Otel: Dilerseniz burada bir oda kiralayabilirsiniz. Sokakta uyumaktan daha iyidir.

Uyku odaları: Otele nazaran daha ucuz ve pratiktir. En önemlisi uyku saatinizi ayarlayabilirsiniz.

Polis karakolu: Hırsızlıktan ya da başka bir suçtan yakalandığınızda buraya getirilirsiniz. Gerçi Selina yasaları fazla sert değildir. Fakat nezarette 3 gün geçirirsiniz, ki bu olabilecek en kötü şeydir.

Barlar: Genelde içecek ve bilgi alabileceğiniz yerlerdir.

Oyun salonu: Gerçi bu oyunu ben pek beceremedim, fakat bu salonu oyuna boşuna koymadıklarını tahmin ediyorum. Zaten bu oyunu çok iyi oynadığı söylenen ve günün her saatini burada geçiren birinden söz ediliyor. Sanırım bu kişi ile konuşmak önemli, fakat ben bunu başaramadım. Başaran varsa ve bana bildirirse sevinirim.

Sinema: Zaman geçirmek için ideal yer.

Park ve müze: Şehrin çok güzel bir parkı var. Ayrıca Kradokid ile buluşacağınız müze de bu parkın içinde. Susadığınızda bu ihtiyacınızı da burada bulunan çeşmeden temin edebilirsiniz.

Kalkan satan dükkan: Adından da anlaşılacağı gibi kullanacağınız kalkanları buradan alabilir, kullanılmayacak duruma gelenleri de buradan tamir edebilirsiniz.

Hastane: Aslında burası tam anlamıyla bir hastane değil, daha ziyade bir doktor muhaynane. Yaralandığınızda burada tedavi olabilirsiniz. Ayrıca çeşitli ilaçlarıda gene buradan alabilirsiniz. Kimi ilaç uyku hapıdır. Bunu almanızı pek tavsiye etmem. Fakat bir de sizin Life Potensial'ınizi düzelten ilaçlar vardır. Unutmayın 3'den fazla ilaç alamazsınız.

Çinli satıcı: Buradan yiyecek alabilirsiniz.

Havaalanı: Burada iki bölüm vardır, ilk kapıdan bulacağınız bir teknisyen kartı ile girebilirsiniz. Bu sayede faydalı bilgiler öğrenebilirsiniz. Fakat uçan araç kiralayacağınız ikinci bölüme şu an için giremezsiniz, belki daha sonra.

Oyunda belki teknisyen kartını bulmakta güçlük çekebilirsiniz. Bu sebeple buradan öğreneceğiniz bilgileri ben size yazayım. Bu sayede buraya girmeye mecbur kalmazsınız.

İki çeşit soru sorabilirsiniz, Selina ve Üsler hakkında.

SELİNA

Bridge: Jericho 7
Distance: 0.96 Au
Diameter: 19.143 miles
Mass: 9 Terra
Temparature: 165 Celcius
Pressure: 10.000Mb
Rotation: 85.364 sec.
Atmosphere: %98 Co2

BASES

Station: Beta
Acces Code: LLLRLRRL
Cali Sign: 52699
Station: Epsilon
Acces Code: RRRLLRLL
Cali Sign: 26616
Station: Lambda
Acces Code: RRLRRRRL
Cali Sign: 92140

Son olarak da oyunda nasıl savaşacağınızı anlatacağım.

Savaş ekranında karşınızda ateş edeceğiniz kişi ya da kişiler vardır. Kalkan ve silahınızı hazırlamanız için çok kısa bir süreniz vardır. Bu süre 9 ile başlar ve 0 olduğunda biter. Bu sürede siz karşınızdakine ateş edemezsiniz. Ancak, geriye sayım bittiğinde ateş edebilirsiniz. Karşınızdakininneresine ateş ettiğiniz önemli değidir, önemli olan onu vurmanızdır. Eğer kalkanınız varsa, hasar sizin vücudunuza değilde kalkana olur. Bir kalkanın enerjisi bittiğinde aynı sınıftan ikinci bir kalkanınız varsa **ikinci** kalkan otomatik olarak devreye girer. Fakat farklı sınıflardan kalkanınız varsa, sizin ikinci kalkanı yeniden seçmeniz ve aktif duruma getirmeniz gerekir. Mermiler de kalkan ile aynı sistemle çalışır. **Yedekte** şarjörünüz varsa ikinci şarjör, ilki bittiğinde otomatik olarak devreye girer. Hazırlık safhasında sizin silah ve kalkanı tek tek seçmeniz gerekir. Zor durumda kaldığınızda ise sağ üst köşedeki icon'un yardımı ile kaçabilirsiniz.

B.A.T gerçekten çok kaliteli ve alınması gereken bir oyun. Grafik, konu kısacası herşeyi ile mükemmel. Sizi saatlerce değil, günlerce oyalayabilir. Tek dezavantajı müzik ve sprite'larla oynamak istediğinizde sık sık disket değiştirmek zorunda olmanız. Bunun dışında hiçbir kusuru yok. Herkese tavsiye ederim.

UBI SOFT /1 Mbyte 2 Disket

CARTHAGE

Psygnosis firmasının yaptığı, fakat pek başarılı olamadığı strateji türünde bir oyun. Aslında oyuna tam anlamı ile bir strateji demek mümkün değil. Çünkü, oyunda bol bol arcade bölümleri var. Fakat bir konuda firmanın hakkını yememek lazım, o da grafikler. Zaten firma tüm oyunlarında kaliteli grafikler kullanıyor. Carthage'de bunlardan biri.

Konu biraz eskiye dayanıyor. Romanın fetih devirlerinde, siz Kartacalı olarak ülkenizin fethedilmesine engel olmaya çalışıyorsunuz. Fakat ne yazık ki sizin içinde bulunduğunuz durum pek parlak değil. Kral öleli pek uzun bir zaman olmamış. Bu sebeple ülke bir parçalanmanın eşiğinde. Her soylu başına buyruk davranıyor. Siz hem ülkeyi birarayc getirmeye, hem de yeni bir ordu kurmaya çalışıyorsunuz. Bunu .yaparken karşınızdaki en büyük engel maddi olanaksızlıklar. Oyunda iyi düşünülmüş birşey varsa, o da çok yakına kadar yapabileceğiniz zoom. Bu sayede oyunu hem daha rahat, hem de daha zevkli oynayabilirsiniz.

STUN RUNNER

Arcade makinalarında oldukça tutulan, fakat Amiga'da biraz zayıf kaçmış bir oyun, Stun Runner. Konu kalsik, gelecek çağda geçen, fantastik bir yarış. Siz yerden biraz yukarıda haraket eden aracınızla, kendine has bir parkurda zamana karşı yarışıyorsunuz. Tabi bu arada aracınız saate 900 mil gibi çok saçma bir hıza sahip. Oyun sırasında birçok tünele girip çıkıyorsunuz. Kızaklarda olduğu gibi, sizin aracınız da tünellerin duvarlarına tırmanıp hız kazanabiliyor. Fakat oyun sadece bundan ibaret olsaydı, tahammül edilemez derecede sıkıcı olurdu. Bu sebeple sizin sabır hudutlarınızı zorlamak için, daha da tahammül edilmez bir fonksiyon konulmuş. Önüne çıkanı vur/yok et. Puanınıza göre aracınıza değişik kalitede zırhlar ve silahlar alabiliyorsunuz. Tanrım, bilgisayarda çağ atlıyoruz, avrupadaki bazı sivri kafalılar hala nuh nebiden kalma konularda, klasik oyunlar yapıyor. Sakın paranızı harcamayın.

VOODOO NIGHTMARE

Kız arkadaşınız en iyi arkadaşınızla sizi aldatıyor, bu yetmiyormuş gibi büyücünün biri size büyü yapıyor ve son olarak da siz kendinizi medeniyetten yüzlerce kilometre uzakta vahşi bir ormanda buluyorsunuz. İşte size Voodoo Nigtmare. Grafikler oldukça hoş, oyunun 3-boyutlu olması da oynayana ayrı bir zevk veriyor. Oyunda toplam 500 ekran var. Bu da gezilecek yerlerin pek az olmadığımı gösteriyor. 500 ekranın içinde alışveriş yapabileceğiniz dükkanlar ve biraz eğlenebileceğiniz gazinolar mevcut. Oyunda, kendinizi büyüden kurtarmak için 5 ayrı tanrıya dua etmek zorundasınız. İş böyle olunca toplamda 5 adet araştırılacak tapınak var. Her bir tapınak 50 ekrandan oluşuyor. Her tapınakta da toplamanız gereken bir yığın elmas var. Bunun arkasında yatan düşünce ise, dağınık durumdaki elmasları toplayıp, dua edeceğiniz tanrıya armağan etmek. Memnun olan tanrı da size ilerde kullanmak üzere bir güç veriyor. Bence eğlenceli dakikalar için alınabilecek bir oyun. Daha ziyade yaşı ufak olanlara tavsiye edebilirim. Babalarını oyalamak için alabilirler ??!!

MULTIPLAYER SOCCER MANAGER

Uzun zamandan beri menejerlik oyunlarına hasrettik. Bu oyun hasretimizi yeterince giderebilecek niteliklere sahip. Diğer menejerliklerde düşünülmemiş birçok ayrıntı MPSM'de düşünülmüş. Özelliklere kısa bir göz atalım. Avrupadaki tüm kupalar. Oyuncuların değişik biçimlerde sakatlanmaları ve sakatlanmaların ne olduğunu öğrenebilmeniz.

Sahalarda olaylar çıkması, holiganlar, her maç sonrası gazete kritkleri takımların ve oyuncuların isimlerini değiştirip, yeni isimlerini gazetelerde görmek, çeşitli türlerde antremanlar, takım ve oyuncu taktikleri, menejerin (yani siz) başka takımlara transfer olabilmesi, işten kovulmanız, oyuncularla çeşitli biçimlerde konuşabilme, oyuna 5. ligden, yani amatör kümeden başlamanız ve daha bunu gibi birçok detay MPSM'de mevcut.

Toplamda her sezon 40'dan fazla lig maçı bulunmakta. Oyunda grafik bulunmamakta, fakat bu öyle büyük bir eksiklik değil, neticede 'Soccer Manager'de çok güzel grafikler vardı, fakat oyun beş para etmezdi. Menejerlik oyunlarından hoşlananlar, MPSM'ı düşünmeden alabilirler.

NARCO POLİCE

3 adet polis timinin, uyuşturucu kaçakçılarına karşı yaptıkları mücadeleyi konu alan bir oyun. Grafik olarak pek bir özelliği olmasa da, fikir açısından oldukça orijinal bir oyun. Timlere silah seçme, her silah hakkında bilgi sahibi olma ve timlerin araştıracağı yerleri belirleme, pek yeni fikirler değil. Zaten benim orijinal bulduğum da bunlar değil. Fakat tünellerde 3-boyutlu ilerleme ve ateş ettiğiniz zaman, ateş yönlerini sizin joistick ile seçmeniz yeterince orijinal. Tünellerde ilerleme gerçekten iyi canlandırılmış. Adamların haraketleri yeterince gerçeğe benziyor. Fakat arasıra nedeni bilinmeyen, silah arızaları, insanın saçını yoldurmaya yetiyor. Fakat oyun sadece önüne geleni öldür cinsinden değil. Oyuna değişik bir hava katması için, her time bir de kişisel bilgisayar verilmiş. Bu alete **"DIR"** yazarak, elinizdeki roket ye benzeri silahların listesini görebilirsiniz. Örneğin "M2" yazdığınızdada o kod isimli roketi otomatik olarak tünelin derinliklerine doğru fırlatırsınız. Bence almaya deyer.

BATTLE COMMAND

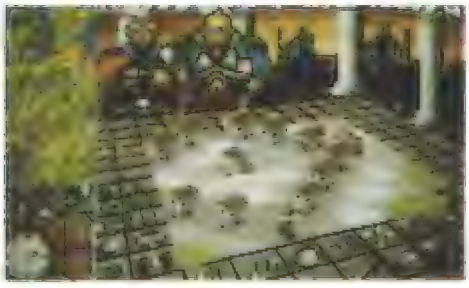
Bu ay gelen tek simulasyon **BATTLE COMMAND.** Aylar evvel demosu gelmiş ve bir nebze de olsa bizi fikir sahibi yapmıştı. Gerçek simulasyon hastaları bu oyundan pek beklediklerini bulamazlar. Ne de olsa bir M1 değil. Daha doğru bir deyişle, simulasyon havasında zor bir arcade oyunu. Bu şekliyle bakıldığında "Sherman" a benziyor. Battle Command'da diğer tank simulasyon (ya da arcade) larının aksine siz gelecekteki, hayali bir tank modelini yönetiyorsunuz. Oyunda oynayabileceğiniz bir senaryo dizisi de yok. Siz görevleri seçiyor ve oynuyorsunuz. Daha sonra başarı ve başarısızlıklarınız dosyanıza işleniyor. Toplamda 10'a yakın görev var ve daha evvel de dediğim gibi bunlar birbirleri ile bağlantılı değil. Fakat oyunda grafikler dikkat çekici. Vektör grafiklerin kullanıldığı oyunda, iyi bir atmosfer verilmesi maksadı ile grafikler oldukça hızlı tutulmuş. Simulasyon olarak düşünürseniz almayın, fakat simulasyona başlamak istiyorsanız olabilir.

STRIKER

Oldukça ilginç ve bir o kadar da eğlendirici bir futbol oyunu. Aslında tam bir futbol oyunu da denemez. Siz oyunda 17 yaşındaki bir santroforu canlandırıyorsunuz, ilk başta 4. ligde oynuyorsunuz ve belli bir fiyatınız var. Haftalık antremanlara çıkıyor ve bu antremanlarda başarılı olup maçlara çıkmaya çalışıyorsunuz. Maçlarda ise, sadece sizin girdiğiniz gol pozisyonları oynanıyor ve gol atmaya çalışıyorsunuz. Hafta arasındaki antremanlarda başarınıza göre bir maçta kaç kere oynayacağınız belirleniyor. Bazen hiç oynamayabilirsiniz. Böyle bir durumda şansınızı deniyor ve bir ihtimal de olsa maça çıkmaya çalışıyorsunuz. Şansınızı deneyip, maça çıkayım derken kötü bir seçimle 3, 4 haftalık bir sakatlık da geçirebilirsiniz. Toplamda 20'ye yakın antreman çeşidi var ve bunlar belli bir sırayı takip etmiyor. Böylelikle antremanlardan sıkılmıyorsunuz. Başarılı olduğunuzda daha iyi takımlara transfer oluyorsunuz ve değerinizde artıyor. Oyun bu şekilde devam ediyor. Bence oldukça zevkli ve dinlendirici bir oyun. Tek dezavantajı, kır antremanlarda deli gibi joystick sallara* zorundasınız.

POWERMONGER

Electronic Arts'dan mükemmel bir oyun daha. Powermonger, Populus'u yapan grubun bir oyunu. Bu sebeple oynanış tarzı, konu farklı da olsa aynı. Fakat tarz aynı derken sakın aklınıza tepeleri düzleştirmek ya da deprem yapmak gibi bir fikir gelmesin. Benim kastettiğim, ekranın dizaynı ve iconları kullanış şekli aynı. Powermonger bir cins strateji oyunu. Oyuna size sadık olan 20 adamınızla başlıyorsunuz. Amacınız ise toplamda 190'dan fazla olan adaları almak. Başta 20 kişi olan adamlarınızın sayıları sizin gücünüzle birlikte artıyor. İlk adaları ele geçirmek pek zor değil. Fakat siz ilerledikçe karşınıza bilgisayarın yönettiği komutanlar çıkıyor ve oyunda o ölçüde zorlaşıyor. Populus'ta unutulan birçok ufak ayrıntı Powermonger'a ayrı bir zevk vermiş. Örneğin mevsimlerin geçişini görebiliyorsunuz. Ekran kimi zaman kar yağışından dolayı bembeyaz olurken, kimi zaman da çiçeklerin açması ile rengarenk oluyor. Bundan başka çok yakına kadar zoom yapabiliyorsunuz. Uçan kuşları, otlayan ve bağıran koyunları görmeniz Powermonger'daki birkaç ufak ayrıntıdan bazıları. Oyun esnasında bazı tarihsel olaylarda da rol oynuyorsunuz. Çeliğin bulunması ve işlenmesi gibi. Powermonger'ın daha detaylı açıklamasını gelecek ay dergimizden okuyabilirsiniz.



A WESOME

TUNÇ DİNDAŞ

PSYGNOSIS yaparda kötü mü olur. Hepinizin sesini duyar gibi oluyorum. Hele ki uzun zamandan beri shoot'em up yapmıyorsa. Bildiğiniz gibi son yaptığı shoot'em up'lar MENACE ve BLOOD MONEY'di. Ama AWESOME, ne MENACE'e, ne de BLOOD MONEY'e benziyor. Ama yine de mükemmel bir shoot'em up. Çünkü, klasik shoot'em up oyun türlerinin hepsi bu oyunda var. İlk önce BATTLE SQUADRON gibi başlayan oyun daha sonraları AFTER-BURNER'a hatta bir süre sonra da bir blast'em up'a dönüyor.

"AMIGA'da disk için oyun yapmayı bıraktı" denen Psygnosis bizi oldukça şaşırtıyor. Bu oyunlar hakkında hiç bir ön açıklama yapılmamıştı. KILLING GAME SHOW ve NITRO bu grubun içinde. Ama GÖRE için oyun daha çıkmadan bir numara olacağı söyleniyor. Bütün Psygnosis hayranları merakla bekliyordur. (Benim gibi)

Oyunumuzu yapan meşhur Psygnosis takımı. Oyunun programcısı yine MARTIN EDMONDSON, grafikçisi ise CORMAN BATSTONE. Oldukça aktif halde çalışan bu ikilinin yaptıkları her oyunu hit oluyor.

Oyunun müziklerini TİM WRIGHT ve LEE WRIGHT kardeşler yapmış. Oldukça seri ve hızlı çalışan bu ekipten daha bir çok kaliteli oyun bekliyoruz. Hızlı ve seri üretim, ama sonuç her zamanki gibi mükemmel.

Oyunumuz yüklendiği zaman BEAST H'nin menüsüne benzeyen bir menü ile karşılaşıyoruz. Yüklenmesi uzun süren GAME OVER sahnesi olduğu için bir kere baktıktan sonra buradaki birinci seçeneği kapatmayı unutmayın. Hazırsanız ok'u START GAME'in üzerine getirin ve ateş tuşuna basın. AWESOME yüklenmeye başladı, hazır olun...

Oyun başladığı zaman hiç bir shoot'em up'ta görmediğiniz büyüklükte bir gemi ile karşılaşıyoruz.

İlk düşünceniz: *"Yo hayır bunu ben yönetmiyorum herhalde. Muhakkak bunun içinden çıkan bir gemiyi yöneteceğim."* Bu şekilde düşünenlere gülmeyeceğim çünkü, oyunu ilk gördüğümde ben de böyle düşünmüştüm. Kusura bakmayın, daha evvel yukarıda kullandığımız geminin bir kargo gemisi olduğunu yazmayı unuttum. Bu gemi, yıldızlar arasında kristal ve eşya taşıyor. Geminin büyük olması bizim için bir dezavantaj değil. Oyunun farklı bir yanıda oyunda saöa sola giden gemi değil zemin. Gemimiz oldukça hızlı ve seri hareket ediyor. Hareket kapasiteniz sınırlı değil. Sağa, sola hatta arkaya doğru bile gidebiliyorsunuz. Birinci bölümde size saldıran korsan savaşçı gemileriyle savaşıyorsunuz. Hepsini öldürmeniz gerekiyor. Korsan gemilerinin ne taraftan saldırdığını sol alt köşedeki radardan öğrenebiliyorsunuz. Vurduğunuz bazı gemilerinden üzerinde Şimşek ve 'E' işareti olan küreler çıkıyor, unları almayı ihmal etmeyin. Yalnız dikkatli olmalısınız çünkü, onları kazayla vurabilirsiniz. Bütün korsanları vurduktan sonra

geminiz ışık hızına geçerek kayboluyor. Kısa bir yüklemeden sonra geminiz hakkında hasar ve durum raporu aldığımız pananele geliyoruz. Üst kısımda ortada SHIELD (kalkan) ve 'CANNON' (mermi) durumunu belirten iki gösterge var. Bu kısımda geminiz için extra mermi ve kalkan alamıyoruz. Sadece güç durumunuzu eşitleyebilir ya da en çok kullandığınızı fazla duruma getirirsiniz. Bu işlem için SHIELD ya da CANNON'un üzerine basarak birinden ötekisine bir birim kopyalayabilirsiniz. Çıkış için EXIT'e basın.

İkinci kademede meteorları yok etmelisiniz. Burada da radardan yararlanın. İkinci bölümde yok etmeniz gereken iki çeşit meteor var. Bunlardan bazıları bir kere vurunca kaybolur, bazıları da vurulunca ikiye ayrılır. Bu bölümden sonra son kez panel kısmına geçiyoruz. Son transferlerinizi burada yapın. Bu kısımdan sonra kargo bölümünüz gemiden ayrılıyor ve artık savaşçı modunda ilerliyoruz, tabi ki burada oyunun tarzıda değişiyor. Artık AFTERBURNER gibi ileri doğru hareket ediyoruz. Bu kısımda bir ejderhayı yok edeceğiz. Ejderha aynı efsanevi Çın Ejderlerine benziyor. Ejderhayı kafasından vurmayı deneyin. Ejderha ekrandan çıkıp geri dönerken ona çarpmamaya çalışın.

Bu bolünden sonra esrarengiz bir gezegene yaklaşıyoruz. Buradan sonra oyunumuz tam bir shoot'em up şeklini alıyor. Gezegende platformlar üzerinde uçarken bir de düşman gemileri ile savaşıyoruz. İlk önce beş tane düşman gemisi yok etmeliyiz. Ondan sonra aşağıda, ortada bir ok çıkarak, ne tarafa gideceğimizi gösteriyor. Gösterilen tarafa hareket ederek üzerinde kırmızı daireler bulunan bir alana gelin. Burada boşluk çubuğuna basarak oraya inin. Şimdi oyunumuz COMMANDO'ya çok benziyor. Üzerinde şimşek işareti olan büyük küreleri topluyoruz. Tabi ki burada bizi engellemeye çalışan yaratıklar var. Onları vurmak yerine kaçmaya çalışın. Bu arada vaktinizinde sınırlı olduğunu söylemeliyim. Bütün küreleri topladıktan sonra kapıya geleceksiniz. Burada bekçi olarak küçük bir ejderha var. Hadi bakalım burayı da geçin!!..

Oldukça sürükleyici bir oyun olan AVVESOME ı herkeze tavsiye ederim. Sürükleyici olduğu kadar da zor olduğunu belirtmeliyim. MEGA başarılar..

PSYGNOSİS/ 512K 2DİSKET

GRAFİK	%90
SES	%80
OYNANABILIRLIK	%70
GENEL	%80

VERGİ İADESİ

Amiga'cı arkadaşımız BURAK DOĞAN tarafından dergimize gönderilen vergi iadesi hesaplama programını sizlere yararlı olacağını düşünerek yayınlıyoruz. Programı yazıp çalıştırdığınızda, açıklanması gereken birşey olmadığını göreceksiniz. Ne dersiniz? Artık vergi iadelerimizi Amiga'ya hesaplatalım mı?

BURAK DOĞAN, bu satırlardan teşekkür ederken, bizimle ilişkiye geçmenizi rica ediyoruz.

```
10 REM **********************************************
20 REM *        Vergi İade Programı
30 REM *             Hazirlayan
40 REM *             BURAK TUGAN
45 REM*                        Haziran/1990
50 REM **********************************************
110 SCREEN 1,640,200,3,2
120 WINDOW 4,"                Vergi iadesi",(164,0)-(627,186),0,1
130 WINDOW 3,'TOPLAM       ADET",(5,150)-(150,186),0,1
140 WINDOW 2, "Fatura miktari",(5,0)-(150,134),0,1
1000 WINDOWOUTPUT2
1002 PRINT "   ";:INPUT a:IF a<0 THEN c=c-2
1003 IF a=0 THEN a=b:GOTO 3000
1004 WINDOWOUTPUT3
1010 b=b+a:c=c+1
1020 PRINT"   ";:PRINTUSING"#######";b;:PRINT"   ";c
1022 GOTO 1000
3000 WINDOW OUTPUT 4
3010 LOCATE 22,15:PRINT " (A)ylik — (U)c aylik    "
3020 z$=INKEY$:z$=UCASE$(z$)
3030 IF z$="A" THEN j=1 :GOTO 3060
3140 IF z$="U" THEN j=3:GOTO 3060
3150 GOTO 3020
3060 CLS
3070b=30000*j:c=30000*j:d=40000&*j
3080 IF a>b THEN f=a-b:aa=30000*j
3090 IF a>b+c THEN y=f-c:ff=30000*j
3100 IF a>b+c+d THEN u=y-d:yy=40000&*j:uu=a-yy
3110 IF a>=b THEN s=6000*j
3120 IF f>=c THEN v=4500*j
3130 IF y>=d THEN g=4000*j
3140 IF a<b THEN s=a*.2:aa=a
3150 IF f<c THEN v=f*.15:ff=a-aa
3160 IF y<d THEN g=y*.1 :yy=a-ff-aa
3170 IF 1<u THEN q=u*.05:uu=a-aa-ff-yy
3172 a$(1)="     0-30.000 arası       ":a$(3)="      0-90.000 arası
3174 b$(1)="     30.000-60.000 arasi  ":b$(3)="      90.000-180.000 arasi "
3176 c$(1)="     60.000-100.000 arasi ":c$(3)="      180.000-300.000 arasi "
3178 d$(1)="     100.000'den yukarısı ":d$(3)="     300.000'den yukarisi "
3180 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT "      ---------------------------------------- "
3190 PRINT a$(j);:PRINT USING "#######";aa;:PRINT "    ";:PRINT USING "#######";s
3200 PRINT b$(j);:PRINT USING "#######";ff;:PRINT "    ";:PRINT USING "#######">
3210 PRINT c$(j);:PRINT USING "#######";yy;:PRINT "    ";:PRINT USING "######T;g
3220 PRINT d$(j);:PRINT USING "#######";uu;:PRINT "    ";:PRINT USING "#######";q
3230 PRINT "      ---------------------------------------- "
3240 w=s+v+g+q:w=INT(w)
3250 PRINT "      T O P L A M          ";:PRINT USING "#######";aa+ff+yy+uu;:PRINT"
";:PRINT USING "########M";w
3260 m=w*.005:m=INT(m)
3270 PRINT :PRINT "     kesinti (damga resmi) ";:PRINT "           ";:PRINT USING"#######";m
3280 z=w-m :z=INT(z/50)*50:PRINT :PRINT
3282 PRINT " ---------------------------------------------- "
3290 PRINT "      ELE GECEN (NET) ";:PRINT"               ";:COLOR 3,0:PRINT USING
"#######";z:COLOR1,0
3300 PRINT "      ---------------------------------------- "
3310 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT "     (C)lkis — (D)evam"
3330 z$=INKEY$:z$=UCASE$(z$)
3340 IF z$="C" THEN SCREEN CLOSE 1:CLS:SYSTEM
3350 IF z$="D" THEN RUN
3360 GOTO 3330
```

BÜTÇE

Bu ay madem ki şahsi kullanımlarınıza uygun programlar ile başladık, aynı şekilde devam edelim. Bu ayki ikinci programımız bir başka Amiga kullanıcısı Mehmet DEVELİOGLU'ndan. Bütçenizi hesaplamak, aylara göre analiz yapmak ve grafiğini çizdirmek için rahatlıkla kullanabileceğiniz BÜTÇE programı, kendi yazacağınız programlarda da size kaynak teşkil edebilecek nitelikte. Programda kullanılan dosyalar, sequental olarak açılmıştır Menü seçenekleri ile bilgi girişi yapılıp kaydedilen bütçe gider verileri, programın analiz bölümüne girilip harcama kalemi seçilerek analiz edilebilir, grafik bölümünde bar grafik olarak görülebilir. Analiz bölümünde, seçilen harcama kaleminin bir yıl içindeki aylık gelirlere oranı ve bir önceki ay yüzdesine göre artış ya da azalışı'+' ve '-' olarak gösterilmiştir. Kayıt okuma sırasında, istenen 'hangi ay' sorusunun yanıtı, diskete daha önce kaydedilen aylık veri içeren dosyanın ismi olmalıdır. Dosyalara istenen ismi vermek mümkün; O, 1, Ocak, 01, OCAK 1990 gibi. Giriş esnasında, aylık net geliriniz de sorulacaktır. Girişlerde gerçek dışı veriler girilmesi ya da aylık gelirin aşılması durumunda program ana menüye dönecektir.

```
10 SCREEN 1,640,240,2,2
20 WINDOW 2, "      B U T C E  K O N T R O L      (C) COPYRIGHT 1989 BY MIDSOFT",16,1
30 WINDOW OUTPUT 2
40 DIM A(10),A$(10),AY$(12),AT(120),ANA(12),ATG(12)
50 W=1 :WW=1 :TPL=0
70ONERRORGOTO1540
80 CHDIR "df0:":GOTO 1200
100 REM ********** GIRIS **********
110CLS:GOSUB930
130 FOR X=1 TO 10:READ A$(X):NEXT X:FOR X=1 TO 10:A(X)=0:NEXT X :TPL=0
140 LOCATE 5,1:INPUT 'HANGİ AY :";AYY$:AYY$=UCASE$(AYY$):GOSUB 1060
160 LOCATE 1,45:PRINT AYY$;
180 FOR X=1 TO 9: LOCATE 5,1: PRINT "                    ";
210 LOCATE 5,1 :PRINT A$(X);:INPUT :A(X)
230 LOCATE 2+X,42:PRINT X;V*;A$(X);USING "#########.##" :A(X)
250 TPL=TPL+A(X):LOCATE 14,40:PRINT " TOPLAM = M:TPL:M GELİR = ":GELIR
260 IF TPL>GELIR THEN GOTO 1600
270 NEXT X
275 A(10)=GELIR-TPL:LOCATE 12,42:PRINT "10 >";A$(10);USING "#########.##" :A( 10)
280 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN 280
285 RETURN
290 REM ********** GRAFİK **********
300 CLS:FOR X=1 TO 10:READ A$(X):NEXT X
330 DATA "KIRA      :","YAKIT      :","YIYECEK    :","GIYIM      :","ULASTIRMA  :","KIRTASIYE  :"
340 DATA "EĞLENCE    :","SAGLIK     :","DIGERLERI  :","TASARRUF   :"
350 LOCATE 1,45:PRINT AY$
370 FOR X=1 TO 10:LOCATE 2+X,42
390 PRINT X;">";A$(X);USING "#########.##" ;A(X):NEXT X
410 LINE (14,160)-(15,10),,B
420 LOCATE 21,1:PRINT "0":LOCATE 14,1:PRINT H5M
440 LOCATE 8,1:PRINT "10":LOCATE 2,1:PRINT W15M
460 LINE (15,160)-(475,161),,B
470 LOCATE 22,1 :PRINT "   1  2  3  4  5  6  7  8  9  1  0"
480 LOCATE 20,44:PRINT BOLM0;"._ TL OLARAK"
490 REM ** BAR GRAFİK ICIN HESAPLAMALAR **
500 FOR X=1 TO 10:A1=A(X)/BOL
520 FOR Y=1 TO A1:LINE (30*X,160-Y)-((30*X)+15,160-Y):NEXT Y
550 LINE (30*X+25,160)-(30*X+25,155-A1) :REM *** dik uzun çizgi
560 LINE (30*X+15,160-A1)-(30*X+25,155-A1) :REM sağdaki /
570 LINE (30*X,160-A1)-(30*X+10,155-A1) :REM soldaki /
580 LINE (30*X+10,155-A1)-(30*X+25,155-A1) :REM ust -
590 NEXT X
600 REM ********** DEĞİŞTİRME **********
610 LOCATE 15,45:INPUT "DEĞİŞİM İSTİYOR MUSUNUZ? [E/H] ",C$:C$=UCASE$(C$)
640 IF C$="H" OR C$="" THEN GOTO 1200
650 LOCATE 16,46: INPUT "KAC NO'LU MASRAF";M
670 IF M<1 OR M>10 THEN 650
680 LOCATE 17,45:PRINT "ESKİ DEĞERİ =";A(M)
700 LOCATE 18,45:INPUT "YENİ DEĞER =";Y
720 A(M)=Y:X=M:A1=Y/BOL:GOSUB 800
760 LINE (350,105)-(620,150),0,BF:GOTO 610
780 RESTORE 330
810GOSUB900
820 FOR Y=1 TO A1 :LINE (30*X,160-Y)-((30*X)+15,160-Y):NEXT Y
850 ÜNE (30*X+25,160)-(30*X+25,155-A1) :REM *** dik uzun çizgi
860 LINE (30*X+15,160-A1)-(30*X+25,155-A1) :REM sağdaki /
870 LINE (30*X,160-A1)-(30*X+10,155-A1) :REM soldaki /
880 LINE (30*X+10,155-A1)-(30*X+25,155-A1) :REM ust -
890 RETURN
910 LINE (30*X,159)-(30*X+25,1),0,BF:RETURN
940 CLS:LOCATE 11,27:INPUT "AYLIK GELİRİNİZ =";GELIR
970 IF GELİR >1500000000& THEN BOL=30000000&:GOTO 1030
980 IF GELİR >150000000& THEN BOL=3000000&:GOTO 1030
990 IF GELİR >15000000& THEN BOL=300000&:GOTO 1030
1000 IF GELİR >1500000& THEN BOL=30000&:GOTO 1030
1010 IF GELİR >150000& THEN BOL=3000:GOTO 1030
1020BOL=300
1040CLS:RETURN
1050 FOR 0=1 TO 12
1060 IF LEFT$(AY$(0),LEN(AYY$))=AYY$ THEN AY=0:NEXT O
1190 RETURN
1210 DATA OCAK,SUBAT,MART,NISAN,MAYIS,HAZIRAN,TEMMUZ
1220 DATA AGUSTOS,EYLUL,EKIM,KASIM,ARALIK
```

```
1230 RESTORE 1210.FOR P=1 TO 12.READ AY$(P):NEXT P
1240 CLS:RESTORE:LOCATE 5,1 :GOSUB 1650
1250 ON S GOSUB 110,300,1420,1320,3000,1990
1300 GOTO 1200
1^10 REM ************** KAYIT ************
1330 OPEN AYY$ FOR OUTPUT AS #1
1340 WRITE #1,BOL
1350WRITE#1,GELIR
1360 FOR X=1 TO 10:WRITE#1,A(X):NEXT X
1390 CLOSE #1
1400 RETURN
1410 REM *************** OKUMA **************
1430 CLS.LOCATE 11,30:INPUT "HANGI AY :";AYY$
1460 OPEN T\#1,AYY$
1470 INPUT #1,BOL
1480 INPUT #1,GELIR
1490 FOR X=1 TO 10.INPUT #1,A(X):NEXT X
1520 CLOSE #1
1530 RETURN
1540 REM ************* HATA ***********
1560 LOCATE 1,1:PRINT " HATA VAR !..."M":RESUME NEXT
1570 IF (ERR=53) AND (ERL=3060) THEN RESUME NEXT
1580 IF (ERR=53) AND (ERL=1460) THEN RESUME NEXT
1610 LOCATE 22,45: PRINT "GELIRINIZI ASTINIZ!..."
1620 E$=INKEY$:IF E$="" THEN 1620
1630 GOTO 1200
1660 CLS:LINE (234,15)-(356,24),,B
1680 LOCATE 3,31: PRINT " M I D S O F T "
1700 LINE (175,30)-(413,40),,B
1710 LOCATE 5,23: PRINT " WRITTEN BY MEHMET DEVELIOGLU"
1730 LINE (175,45)-(413,97),,B
1740 LOCATE 7,25:PRINT " 1> YENI GIRIS "H
1760 LOCATE 8,25:PRINT " 2> GRAFIK DOKUMU"
1780 LOCATE 9,25:PRINT " 3> DISKTEN OKUMA"
1800 LOCATE 10,25:PRINT " 4> DISKE KAYIT"
1820 LOCATE 11,25:PRINT " 5> ANALIZ"
1825 LOCATE 12,25:PRINT " 6> SON"
1840 LINE (15,100)-(605,160),,B
1850 LOCATE 15,3
1860 PRINT " BU PROGRAM AYLIK HARCAMALARINIZI AYRI AYRI DOSYALAR HALINDE SAKLAR VE"
1870 LOCATE 16,3
1880 PRINT " ISTENDIGINDE DISKETTEN GERI CAGIRARAK ISTENILEN DEGISIKLIGI VEYA ANALIZ"
1890 LOCATE 17,3
1900 PRINT " YAPMA IMKANI VERIR "
1910 LOCATE 20,3
1920 PRINT " ADRES.NATO CADDESI TURKAY SOKAK YILDIZ AP. A.BLOK PK:2 38010 KAYSERI "
1950 LINE (234,165)-(356,178),,B
1960 LOCATE 22,43:PRINT " ":LOCATE 22,31 .PRINT "SECIMINIZ ="
1970 LOCATE 22,43:PRINT "*":W$=INKEY$:IF W$=""THEN 1960
1975 IF W$ < "1" OR W$ > "6" THEN 1960
1980 S=VAL(W$):RETURN
1990 REM * PROGRAMDAN CIKIS *
2000 CHDIR "dfO:"
2010 WINDOW CLOSE 2:WINDOW OUTPUT 1 -.SCREEN CLOSE 1 -.END
3000 REM ****** ANALIZ BOLUMU *******
3001  CLS:RESTORE 3002:FOR X=1 TO 10:READ A$(X):NEXT X
3002 DATA "KIRA","YAKIT","YIYECEK","GIYIM","ULASTIRMA","KIRTASIYE"
3003 DATA "EGLENCE","SAGLIK","DIGERLERI","TASARRUF"
3030 CLS:FOR X=1 TO 10:LOCATE 2+X,2
3040 PRINT X;">";A$(X):NEXT X
3050 PRINT .PRINT :PRINT -.INPUT "ANALIZI YAPILACAK GIDER TURUNUN NUMARASI = ",NUM
3055 FOR S=1 TO 12 -.WINDOW OUTPUT 2
3060 OPEN T',#1,AY$(S)
3070 INPUT #1,BOL
3080 INPUT #1,GELIR
3090 FOR X=1 TO 10:INPUT #1,A(X):NEXT X
3100 CLOSE #1
3110ANA(S)=A(NUM):ATG(S)=GELIR:A(NUM)=0
3120 NEXT S
3130 CLS
3131 SCREEN 1,640,240,2,2
3132 WINDOW 2,"      B U T C E K O N T R O L     (C) COPYRIGHT 1989 BY MIDSOFT',,16,1
3133 WINDOW OUTPUT 2 ::YUZDE1=0:YUTO=0
3140 FOR C=1 TO 12
3150 LOCATE (3+C),3
3160 PRINT TAB(1) AY$(C);TAB(9) "ICIN";TAB(14) A$(NUM)
3165 LOCATE (4+C),24
3170 PRINT " GIDERI ";:PRINT USING "#########";ANA(C);:PRINT "._TL OLMUSTUR.";
3172 IF ANA(C)=0 THEN ANA(C)=.00001
3173 IF ATG(C)=0 THEN ATG(C)=1
3174YUZDE=ANA(C)/ATG(C)*100:YUTO=YUTO+YUZDE
3175 LOCATE (4,C),55:PRINT " AYLIK'A ORANI = %";:PRINT USING "###";YUZDE;:IF YUZDE>YUZDE1 THEN PRINT "
+" ELSE PRINT " -"
3190 YUZDE1=YUZDE -.NEXT C
3195 YTG#=0:FOR T=1 TO 12:YTG#=YTG#+ATG(T):NEXT T
3200 LOCATE 18,1
3210 PRINT " YILLIK TOPLAM GELIRINIZ =";YTG#;"       ORTALAMA %=";:PRINT USING "###.#";YUTO/12
3220 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN 3220
3230 RETURN
```

DEMİR ALIYOM
AAAA
OLAMAZ
DANG
KESİN ARTIK ŞU GÜRÜLTÜYÜ YETERR!....
TOK
"GÜRÜLTÜ"
TUNÇ DİNDAŞ
YOO! OLAMAZ!!
BUNU SİZ İSTEDİNİZ.
HER ŞEY HAZIR
TEK İSTEĞİM BİRAZ SESSİZLİK!
BOOOMM
KPOOOW!
ARTIK PROGRAMIMIN BAŞINA DÖNEBİLİRİM!
PRINT X=SIN(Y): POKE 172
DIM A(1,Z(X)): INPUT A$
KIZ AYŞE! SAZİYE'NİN KÜRKÜNÜ GÖRDÜNMÜ? AYOL DEDİĞİNE BAK! SEN ASIL DAMAT TARAFININ TAKTIKLARINI GÖRDÜNMÜ? YOK BE CANIM O KADAR OLMAZKI. HAKKI'NIN DOSTUNU NASILDI? ASLINDA BEN.....
ARTIK KURTULUŞUNUN
YOK!
YETTİ ARTIK
AA MERHABA HÜSEYİN BEY! BİZDE NAZAN HANIMLA SOHBET....
WYHRO
?
?!
ARTIK BURADA ÇALIŞAMAM. BÜTÜN IVIR ZIVIRI TOPLAYIP GİTMELİYİM.
HEY TAXİ!
HAVALANINA ÇEK!
YİRMİ DAKİKA SONRA UÇAKTAYDI.
X=YAZ+10: INPUT A$: PRI
TAM ZAMANI!
ÇABUK BANA BİR PARAŞÜT VERİN VE ÇIKIŞ KAPISINI AÇIN
AMA..
ARTIK GAYET SESSİZ VE SAKİN BİR BİÇİMDE ÇALIŞABİLİRİM
KAHRETSİN. ELEKTRİK PROBLEMİ AKLIMA GELMEMİŞTİ
O ARTIK İSSİZ ADADA KENDİSİNE BAŞKA HOBİLER BULMAK ZORUNDAYDI.
SON